2 CD OFFERTS ! Des démos, des vidéos, des patches...

XIII en 13 pages

Gen4

L'essentiel des jeux PC

Prince of Persia

Mille et une nuits blanches

Max Payne 2

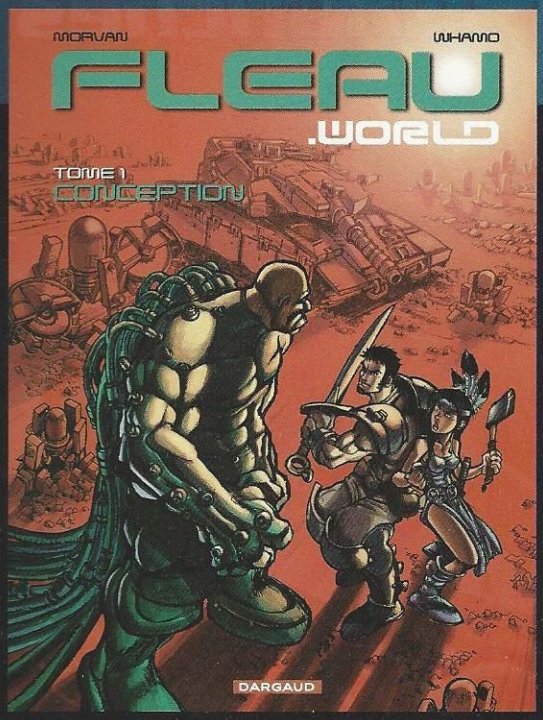
Encore plus fort !

N°171 • NOVEMBRE 2003 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com

M 07595 - 171 - F: 5,95 €

MORVAN WHAMO

FLEAU .WORLD



Deux génies de l'informatique créent un jeu vidéo baptisé **Fleau.world.** Leur jeu est d'un réalisme époustouflant, bouleversant l'ordre des choses, à commencer par leur propre vie. La **CUB**, une multinationale, tombe par hasard sur leur site internet, qui met en scène ce monde virtuel hors du commun. S'engage alors un bras de fer entre la **CUB** et les créateurs du jeu. Réalité ou virtualité?

LOAD GAME!

TOME 1 : CONCEPTION
disponible au rayon **BANDE DESSINÉE**

Fictions

NOS TERRITOIRES SONT INFINIS

DARGAUD
www.dargaud.com

© Whamo/Morvan-Dargaud 2003

Révolution !

Il y a tout juste seize ans, *Génération 4* voyait le jour. Et dans un laps de temps aussi long, il s'en est passé des choses. Le mur de Berlin est tombé, Michael Jackson est devenu blanc… et votre magazine a changé. Pour mieux répondre à vos attentes. Seule, notre passion est restée intacte.

Aujourd'hui, *Gen4* doit se montrer intransigeant. Et chaque jour, il est amené à prendre des décisions, parfois cruelles. Si choisir c'est renoncer, ne pas se mouiller reviendrait à vous manquer de respect. Et ça, nous ne pouvons pas le faire, à vous qui nous soutenez depuis tant d'années.

Du coup, quand on aime, on ne compte pas. Pour cette raison, les titres qui en valent vraiment la peine seront mis en avant. Qu'importe le nombre de pages ! Si la qualité est au rendez-vous, nous en ferons des tonnes et des tonnes… Et au final, la note – représentative du plaisir que nous procure le jeu – atteindra des sommets.

De la même manière, les produits qui ne méritent pas que l'on s'étende dessus se verront accorder une place beaucoup moins importante. Mais ils seront testés avec le même sérieux. Ça, vous pouvez en être sûr. Et la note sera adaptée. Si le jeu est moyen, celle-ci tournera autour de 50. Si, à nos yeux, il est mauvais, elle sera inférieure. Bref, on dit ce que l'on pense.

Une révolte ? Non, Sire, une évolution !

Socrates

Gen4 L'essentiel des jeux PC

Gen4 Publications
2, rue de Paris
92190 Meudon
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.20.10
Site Internet : www.gen4pc.com

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Service abonnement et anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Gen4 Publications (S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
53, avenue d'Orléans - 28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'art. 40). La représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.

Crédits photo et © CopyrightDR : Tous droits réservés.

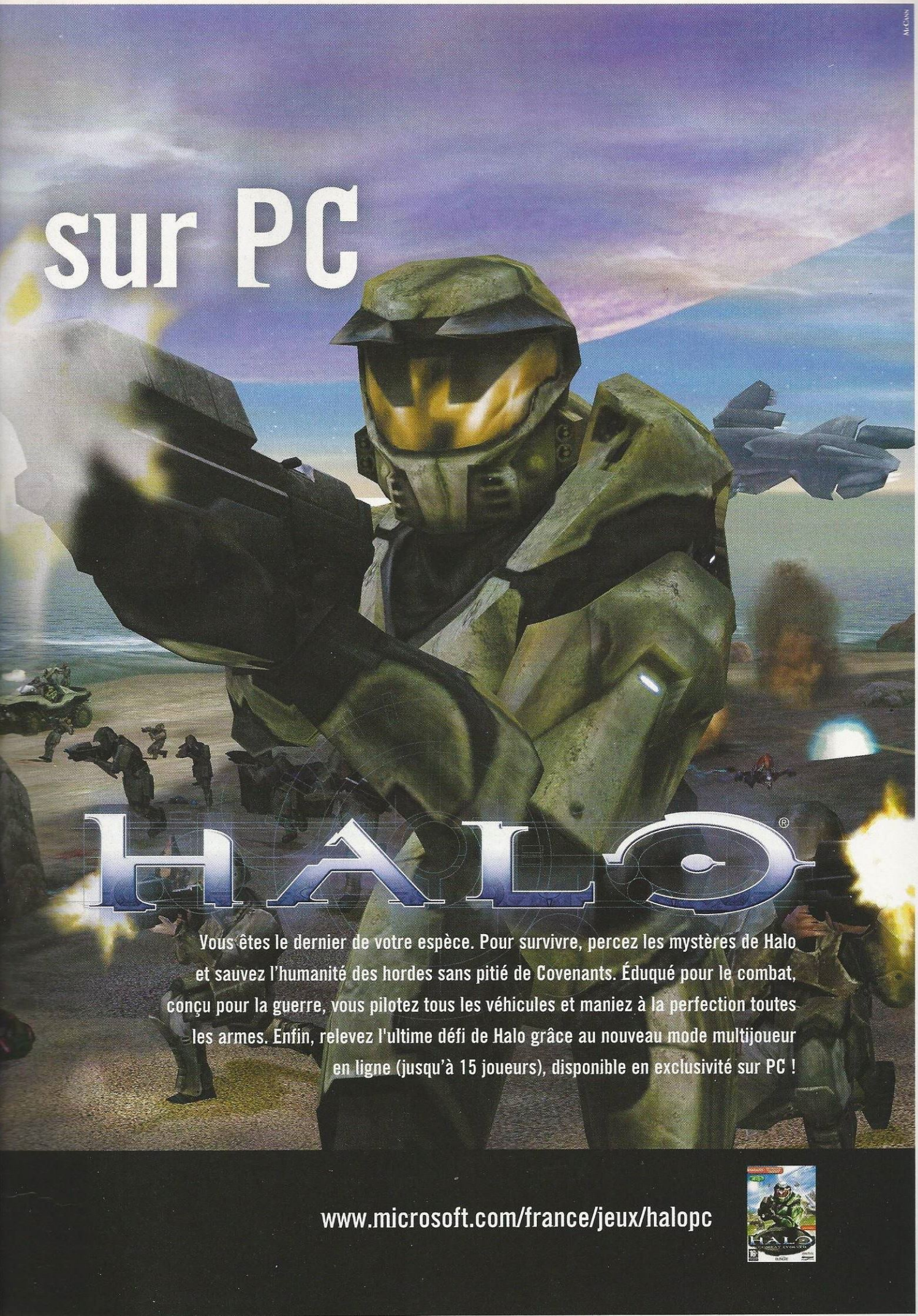
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

Halo débarque

Maintenant jouez en ligne

© 2003 Microsoft Corporation. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Bungie, Halo sont soit des marques, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, ou de Rare Limited, aux États-Unis d'Amérique. Développés par Gearbox Software, L.L.C. Gearbox Software et le logo Gearbox sont soit des marques, soit des marques déposées de Gearbox Software. L.L.C. GameSpy et la conception « Powered by GameSpy » sont des marques de GameSpy, Industries Inc. Tous droits réservés.


sur PC
HALO®
Vous êtes le dernier de votre espèce. Pour survivre, percez les mystères de Halo et sauvez l'humanité des hordes sans pitié de Covenants. Éduqué pour le combat, conçu pour la guerre, vous pilotez tous les véhicules et maniez à la perfection toutes les armes. Enfin, relevez l'ultime défi de Halo grâce au nouveau mode multijoueur en ligne (jusqu'à 15 joueurs), disponible en exclusivité sur PC !
www.microsoft.com/france/jeux/halopc

SOMMAIRE NUMÉRO

ACTUALITÉS

10 News
Ce sont les rois de l'information
20 Consoles
Emmenez-moi au pays des merveilles
22 Hors Jeux
J'dors plus la nuit, j'fais des voyages

RENCONTRE

26 *Gen4* a 16 ans
C'est officiel, les praires, elles étaient pas cleans

TESTS

36 La sélection
C'est mon péché, ma drogue, mon Gardénal
38 XIII
J'ai la mémoire qui flanche, je m'souviens plus très bien
52 Prince of Persia : Les Sables du Temps
Il sentait bon le sable chaud
60 Empires : L'Aube d'un nouveau monde
On me dit que nos vies ne valent pas grand-chose
64 No Man's Land
Putain, j'ai horreur des vautours !
66 Vegas
Puisqu'on est que des pions
68 In Memoriam
Un jour on va r'trouver son corps, sur le canal ou sur le port
70 Enclave
A force de se voir, on n'se voyait plus
72 Silent Hill 3
Ils m'entraînent au bout de la nuit
74 Worms 3D
Pulvérisés sur l'autel de la violence éternelle
76 Command & Conquer Generals : Heure H
J'ai vu Berlin, Bucarest et Pékin comme si j'y étais
78 Age of Mythology : The Titans
Bye bye, les héros que j'aimais
80 Sim City 4 : Rush Hour
Tu bosses toute ta vie pour payer ta pierre tombale
81 Massive Assault
Des mitraillettes qui reviennent à l'attaque
82 Dungeon Siege : Legends of Aranna
Toujours à ses côtés, et pourtant solitaire
83 Space Colony
Et la lune s'est moquée de moi
84 Halo
Il est mort dans un dernier glouglou
86 Greyhawk
On n'avait pas appris à aimer que déjà on haïssait
88 Heaven & Hell
Cette parole de prophète, je la revendique
90 Rugby 2004
Fallait pas jouer à ces jeux-là !
90 Lock On : Modern Air Combat
J'ai les paupières qui tombent et les yeux qui s'lézardent
90 Indycar Series
J'conduis d'une main, d'l'aut' je picole
90 Haegemonia : The Salan Heritage
Tout est neuf et tout est sauvage, libre continent sans grillage
90 Ford Racing 2
Belle aventure humaine, selon les journaleux

SOLUCES

92 Actuces
Le Bon Dieu me le pardonne

MULTI

94 News
1 + 1 + 1 + tout le monde
96 Anarchy Online : Shadowlands
Ils sont arrivés dans l'île nue, sans un bagage et les pieds nus

SHOPPING

98 Hardware
Et tous les éléments se sont vus maîtrisés

PREVIEWS

104 Max Payne 2 : The Fall of Max Payne
Je sens des boums et des bangs agiter mon cœur blessé
112 X2
J'ai même plus le mal de la planète
114 Spellforce
Alors faut qu'ça tombe, les hommes ou bien les palombes
116 Hidden and dangerous 2
Ma décision est prise, je m'en vais déserter
118 Trackmania
J'étais sur la route toute la sainte journée
120 Virtual Skipper 3
Ce soir, j'aime la marine

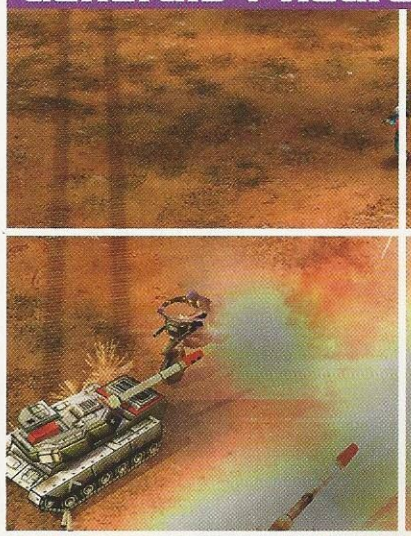
CARNET DE BORD

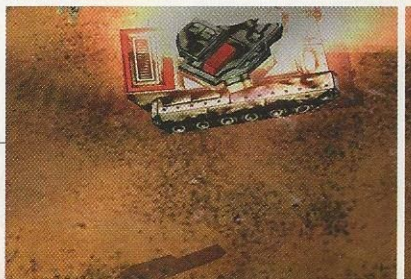
122 La rédac' en folie
La machine à café est détraquée

Gen4 a 16 ans

Prince of Persia : Les Sables du Temps

Command & Conquer Generals : Heure H





XIII 38

Age of Mythology : The Titans 78

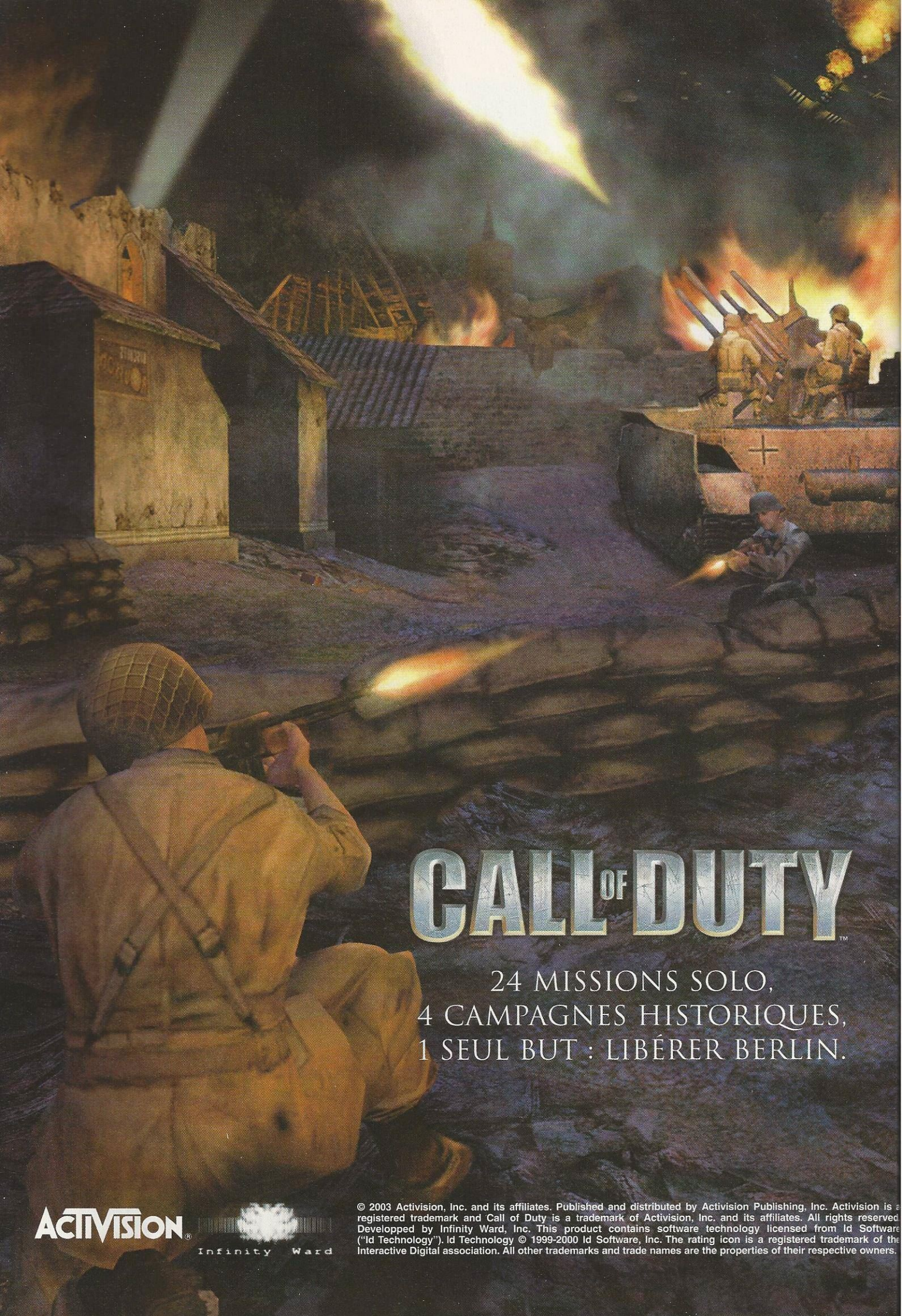
Max Payne 2 : The Fall of Max Payne 104

"ET VOUS, COMMENT SURVIVREZ VOUS ?"

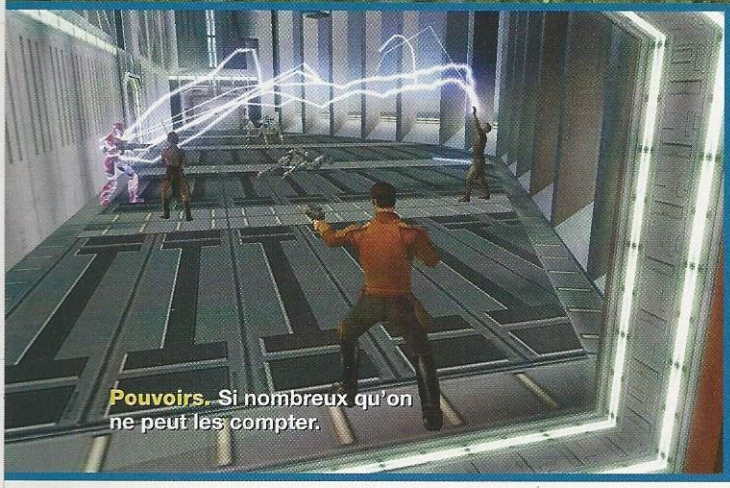
DARK AND LIGHT®

Inscrivez vous à la béta-test sur www.darkandlight.com

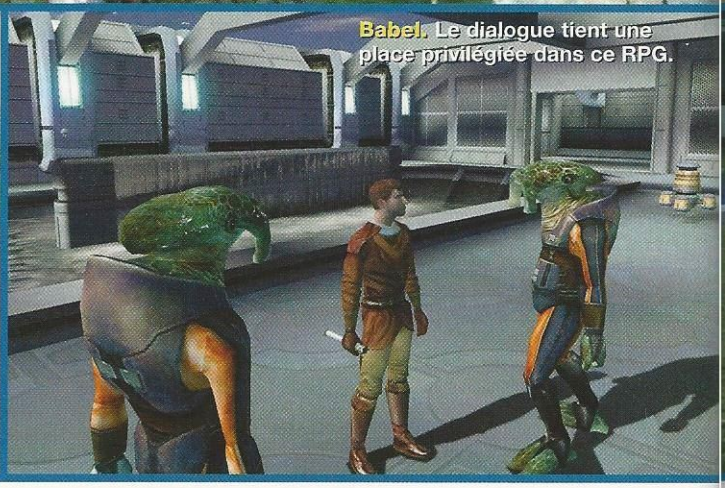
npcube


CALL OF DUTY
24 MISSIONS SOLO,
4 CAMPAGNES HISTORIQUES,
1 SEUL BUT : LIBÉRER BERLIN.
ACTIVISION
Infinity Ward
© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developped by Infinity Ward, Inc. This product contains software technology licensed from Id Software ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. The rating icon is a registered trademark of the Interactive Digital association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

"LA SECONDE GUERRE MONDIALE
COMME AU CINÉMA !"
JEUX VIDÉO MAGAZINE
16+
www.pegi.info
PC
CD
ROM



Pouvoirs. Si nombreux qu'on ne peut les compter.



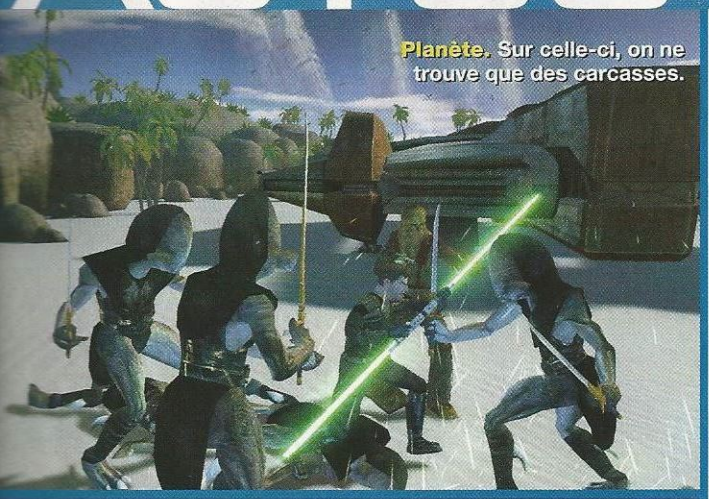
Babel. Le dialogue tient une place privilégiée dans ce RPG.

Knight of the Old Republic.
A Force de patience...

Depuis qu'il est sorti sur Xbox, on sait quoi penser de Knight of the Old Republic. Ce titre estampillé Star Wars a été "vente la plus rapide" sur la console de Microsoft (270 000 exemplaires vendus aux Etats-Unis en deux petites semaines). Et, plus remarquable encore, "Kotor" a reçu un accueil incroyable des joueurs. Pour être clair, tous sont aux anges... Malheureusement, jusque-là, il était assez difficile d'avoir la moindre info sur la version PC. Mais Activision nous a ouvert ses portes, derrière lesquelles se cachait James Ohlen, lead designer chez Bioware.

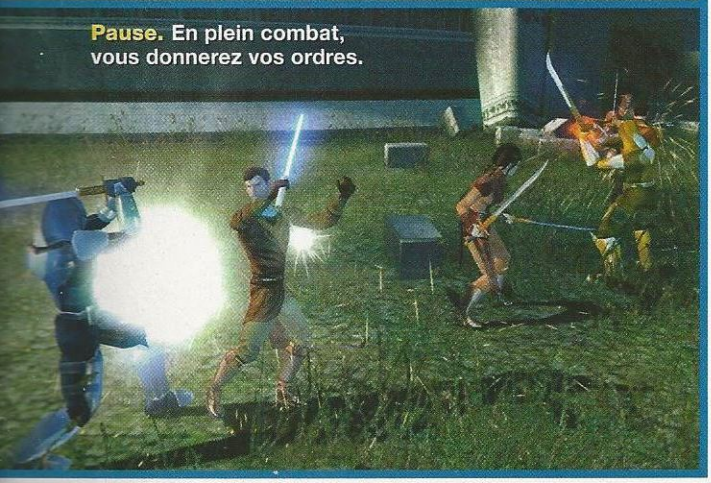
On commence donc tranquillement, avec la création de son personnage. Le système de customisation est complet, dans la lignée des autres jeux de Bioware. En fait, "Kotor" bénéficie de tout le savoir-faire de ce studio en matière de "jeu de rôle" (on lui doit des hits comme Neverwinter Nights ou Baldur's Gate). Dès les premières minutes, il faut décider si son personnage débute du côté de la Force ou s'il a déjà basculé vers le côté obscur. De toute façon, les quêtes du jeu auront bien le temps de tout chambarder dans votre vie.

Votre vaisseau spatial, assez proche du Falcon Millenium, est votre lieu de vie. Vous y "stockez" votre équipage. A vous de savoir qui viendra avec vous sur les planètes que vous visiterez. Tout le monde vous parle, chacun dans sa langue, ce qui assure au total plus de 200 langages différents. Une prouesse ! Pas d'inquiétude : Kotor sortira en français



Planète. Sur celle-ci, on ne trouve que des carcasses.

Armement. Vous pourrez modifier tout votre équipement.



Pause. En plein combat, vous donnerez vos ordres.

intégral, vous aurez les sous-titres des monstres bourrés, rencontrés au hasard de votre tournée des bars, où vous vous adonnerez à quelques petits jeux. C'est visiblement ce que les joueurs Xbox ont retenu de "Kotor". Une sorte de black-jack évolué, beaucoup plus agréable que les courses en hovercraft.

A vous de collecter les cartes sur chacune des planètes de cet univers. La version PC en propose une de plus, par rapport à son homologue "consoles". Mais les différences ne s'arrêtent pas là. Les deux équipes de développement se sont réunies une fois le jeu sorti sur consoles pour travailler main dans la main à cette nouvelle version. Du coup, celle qui sortira cet hiver sur PC sera beaucoup plus riche en détails. Plein d'animaux typiques des films de George Lucas déambulent dans les rues, le vent et les pas des persos soulèvent de la poussière... Courage ! Encore quelques mois et la force sera avec vous...

DATE DE SORTIE : fin 2003-début 2004

ACTUS EN CHIFFRES

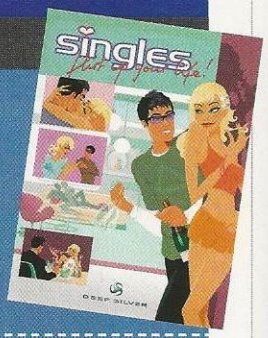
1000

Ce sera, au bas mot, le nombre de personnages non joueurs dans The Fall : Last Days of Gaia, jeu de rôle tactique post-apocalyptique signé SSE.

65 000 000

Tel est le nombre de joueuses aux Etats-Unis. En Solo, la gent féminine penche pour Les Sims. Mais en réseau, elle préfère les jeux de cartes, quizz et autres loteries.

EN BREF



Singles. Mode Solo

Koch Media s'apprête à lancer sur le marché son jeu de simulation de célibataires. Etrange concept qui pourrait trouver preneur auprès des célibataires. Hein, Jérôme... Impatient, n'est-ce pas ?

LucasArts. En voiture Simon

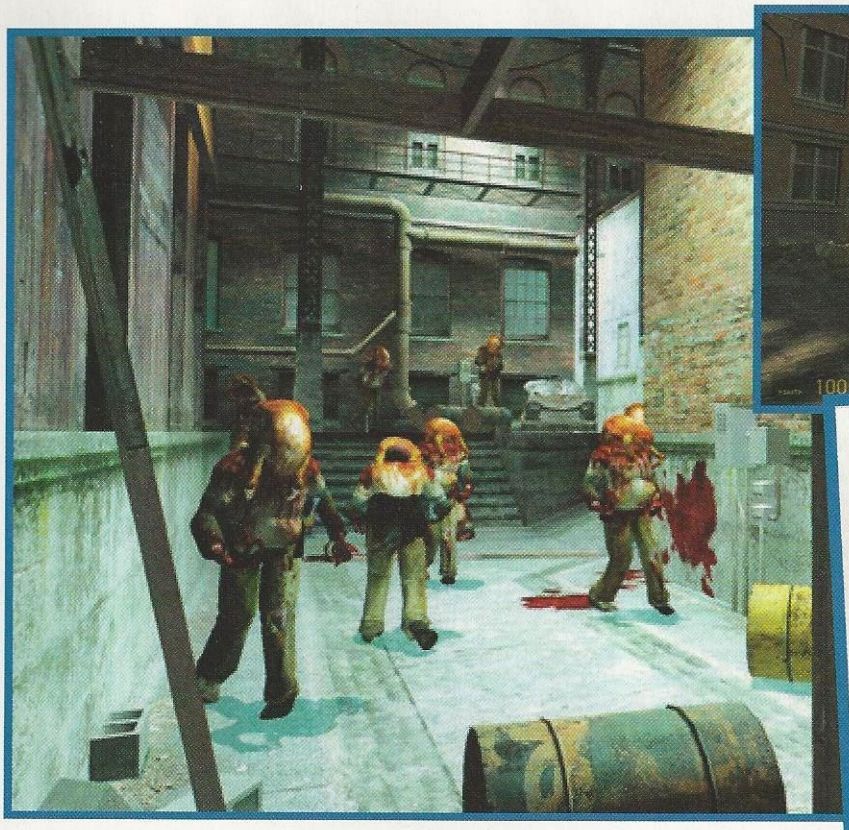
Simon Jeffery, président de LucasArts, a quitté la compagnie pour vivre en Angleterre. Aussitôt, Mike Nelson, vice-président zélé, s'est jeté sur son siège. En attendant de lui trouver un remplaçant, bien entendu.

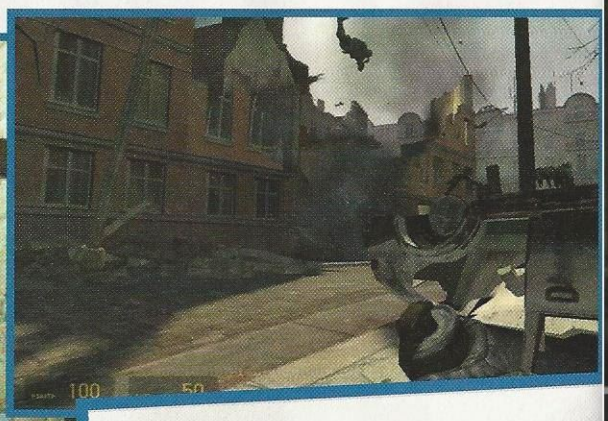
Neverwinter Nights. Rock'n'Gold Attitude.

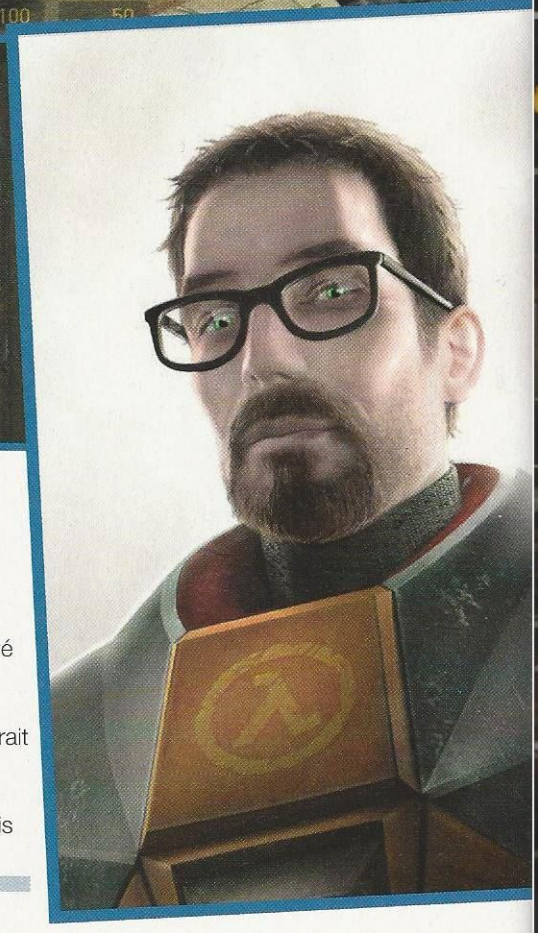
Une édition un peu spéciale de Neverwinter Nights, le RPG de BioWare, investira très prochainement les linéaires. Il s'agit d'une édition Gold pleine à craquer. Monstres, sorts, campagnes... Tout a été revu à la hausse, sauf le prix.

Wartime Command. Fallait y penser !

Codemasters a annoncé que son RTS tactique connu sous l'appellation contrôlée Battlefield Command allait être rebaptisé Wartime Command : Battle for Europe 1939-1945. La raison invoquée : le risque de confusion avec des produits semblables sur le marché.







Half-Life 2. Sirop de Gordon

Le FPS le plus attendu de tous les temps, Half-Life 2, a vu sa date de sortie repoussée au mois d'avril. Et pour cause, le code source du jeu a été dérobé au nez et à la barbe de Gabe Newell, big boss de Valve Software. Poussant le vice un peu plus loin, le voleur a récemment publié une version bêta du jeu sur le Net. Impitoyable, il accuse aujourd'hui Valve d'avoir scripté certains événements pour faire croire à une véritable intelligence artificielle. Il indique au passage que le studio n'aurait jamais pu sortir HL2 à temps, compte tenu de l'état d'avancement du projet. La concurrence s'émeut poliment, mais respire surtout un grand coup.

DATE DE SORTIE : avril 2004

FIFA 2004. Off the ball

Les amateurs de ballon rond goûteront prochainement à la cuvée 2004 de FIFA. Pas encore d'option "décapsulage de Kro", mais un nouveau mode Entraînement qui viendra au secours des joueurs débutants. Tout sera contrôlable : le nombre d'adversaires, les configurations d'attaque, les situations. Tout, on vous dit !

Cinéma. Silent, on tourne !

A chaque jour suffit sa peine et son adaptation cinématographique. Après Alone in the Dark, House of the Deads, Resident Evil et BloodRayne, c'est au tour de Silent Hill de faire peur aux ados. Sont pressentis le producteur Samuel Hadida et le réalisateur Christophe Gans pour une nouvelle collaboration, après *Crying Freeman* et *Le Pacte des Loups*.

C'est ici que
j'ai crié au secours

Mode multijoueurs sans fil
Les jeux des plus grands éditeurs
Affichage 3D
Bluetooth[1]
Lecteur MP3 – Radio FM
Téléphone mobile tri-bande

n-gage.com

N·GAGE
NOKIA

où tu veux
qui tu veux

Copyright © 2003 Nokia. Tous droits réservés. Nokia et N-Gage sont des marques déposées de Nokia Corporation. (1) La disponibilité de la technologie sans fil Bluetooth peut varier selon les pays et les produits Bluetooth ne sont pas alors partout. Veuillez vérifier auprès de votre opérateur et/ou de votre fournisseur d'accès. Photos et document non contractuels. RC Nanterre B 130 742 701 – GREY

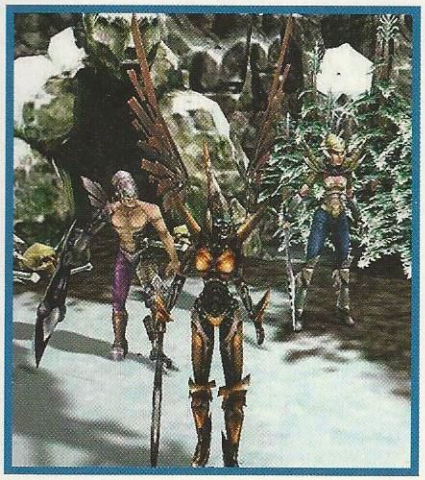
Splinter Cell Pandora Tomorrow.
Sam, je suis Sam

Agent de la CIA, puis membre actif de la NSA, Sam Fisher est devenu l'espion le plus apprécié des amateurs d'action infiltration. A la demande générale, il remettra le couvert en 2004 avec Splinter Cell Pandora Tomorrow. Bien entendu, Ubi Soft Montréal conservera sa place de développeur, et Ubi Soft celle d'éditeur. Le studio promet des environnements plus réalistes, des cinématiques plus nombreuses, de l'action en pagaille, une intrigue à décoiffer les poteaux, et surtout un mode Multi qui fera date. En effet, ce sera le premier de sa catégorie à proposer des missions d'infiltration online.

DATE DE SORTIE : mars ou avril 2004

Etherlords II.
J'invoque le prof de maths

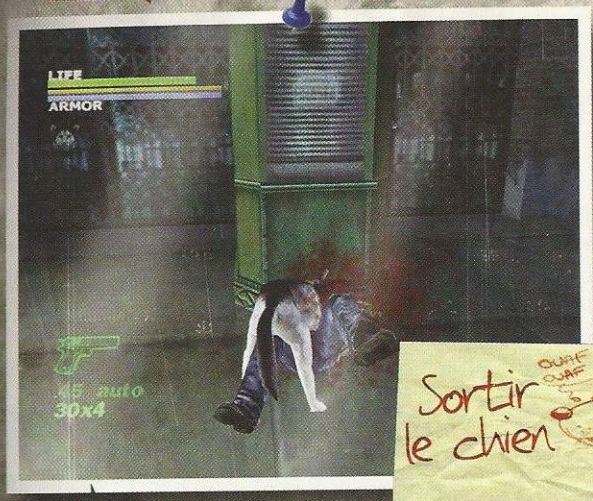
Strategy First sortira prochainement Etherlords II, un jeu tactique au tour par tour reprenant l'univers du célèbre jeu de cartes Magic the Gathering, des éléments de RPG en prime. Vous devez reconquérir alors les puissants sortilèges que vous exerciez contre vos petits camarades dans la cour de récré.



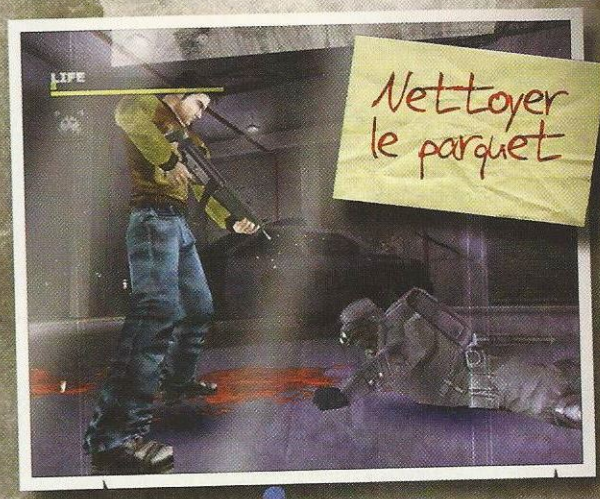
Uru : Ages Beyond Myst.
L'ange Gabriel

L'ancien chanteur et fondateur du groupe Genesis, Peter Gabriel, signera la bande son d'Uru : Ages Beyond Myst, avec le titre *Burn you up, Burn you down*. Cela fera au moins une bonne raison de se procurer le jeu d'Ubi Soft. Un accord a également été signé avec Cyan World pour le prochain titre de la série.

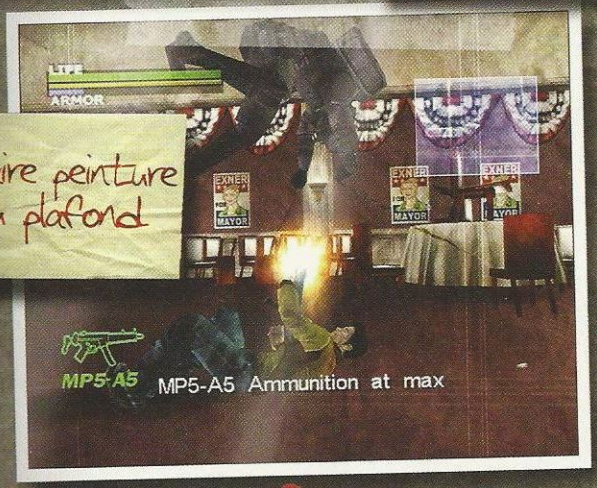
PLANNING DE LA JOURNEE



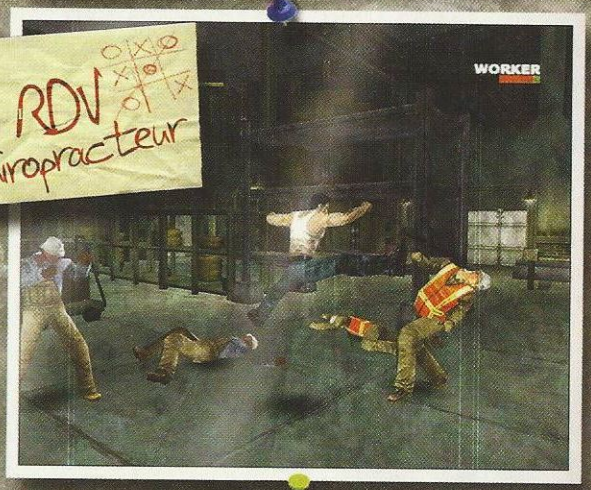
Sortir le chien



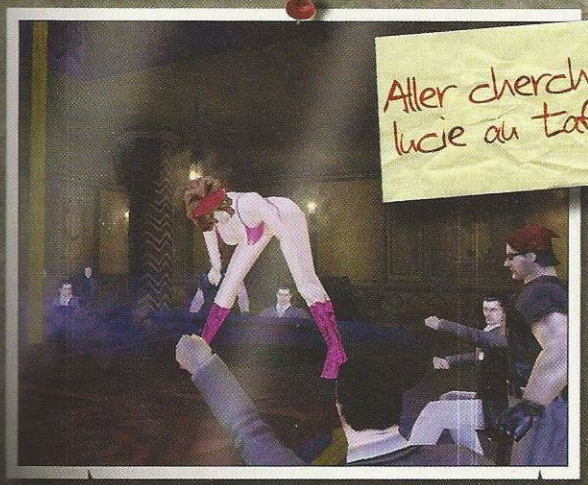
Nettoyer le parquet



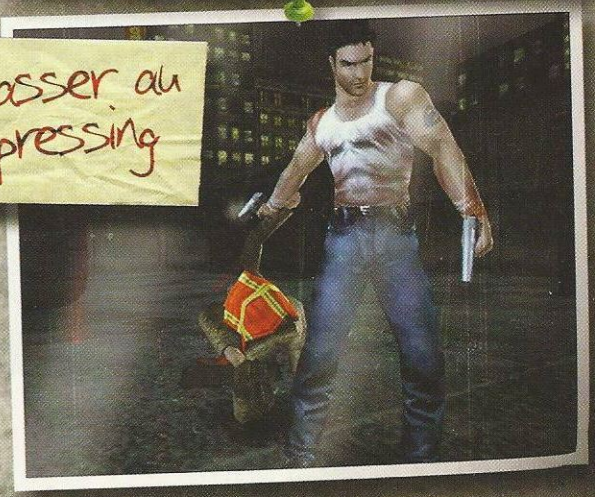
Refaire peinture du plafond



RDV chiropracteur



Aller chercher lucie au taf !



Passer au pressing

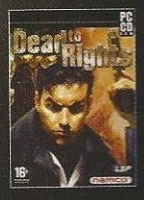
PRÉPARE-TOI À VIVRE UN VRAI FILM D'ACTION NOIR ET VIOLENT!

- UN MÉLANGE DÉTONNANT D'ACTION, DE SHOOT ET DE BEAT'EM ALL EN 3D!
- UN ARSENAL DE GUERRE ET UN CHIEN DRESSÉ AU COMBAT À DISPOSITION.
- DES EFFETS SONORES EN DOLBY DIGITAL, UN GAMEPLAY ET DES GRAPHISMES SENSATIONNELS.

Sortie Novembre 2003

PC CD ROM

16+ www.pegi.info



© 2003 L.S.P. All rights reserved. Dead to Rights TM & © 2003 Namco Hometek Inc. All rights reserved.

Gangland. Quand le milieu est au top...

Selon Benedict Odemotland de Media Mobsters, la société à l'origine de Gangland, le titre comporterait 15 % de RPG, 35 % de simu, 50 % de RTS et 100 % d'action. Difficile à définir donc, mais à la rédac', il nous a rappelé les heures passées sur Syndicate. La seule chose dont on soit encore à peu près sûr, c'est le scénario. Issu d'une famille de cinq enfants siciliens, vous suivrez la trace de vos trois frères, responsables du meurtre du quatrième. Direction le paradis du crime organisé : l'Amérique. Tous les coups sont permis, surtout les plus pourris : crime, prostitution, racket, drogue, et vente de CD de Star Ac'.

DATE DE SORTIE : novembre 2003

Universal Combat. Epoque épique

Cinquième volet de la série des Battlecruiser, Universal Combat se présente comme un mélange de tout ce qui fait une guerre épique : seul ou à la tête d'une armée, vous essuierez des escarmouches ou de rudes batailles dans les nuages, dans l'espace, sur terre ou sur mer. Le Multi permet des parties énormes, avec 64 joueurs. Pas un de plus !

Metaboli. Jeu soit loué !

On en a tous rêvé, Metaboli l'a fait : la location de jeux vidéo en ligne. Ce système a soufflé sa première bougie cette année et profite de l'explosion des connexions haut-débit et de ses nombreux partenaires pour nous proposer un panel de titres étoffés à des tarifs compétitifs (www.metaboli.fr).

HONDA
The Power of Dreams*
Lead 100
Innova 125
SH 125
@ 125
Dylan 125
Panthéon 125
Jazz 250
SilverWing 600
complices
Honda propose une gamme de scooters à la finition et à la fiabilité exemplaires. Confort et sécurité (freinage exclusif CBS**) sont leurs qualités premières. Vous et votre scooter Honda deviendrez vite de véritables complices.
*Donnez vie à vos rêves. Photos non contractuelles. **Sauf certains modèles.
NOIRMAT
HONDA
Gamme scooters Honda 2004
HONDA
recommande
Castrol
www.honda.fr

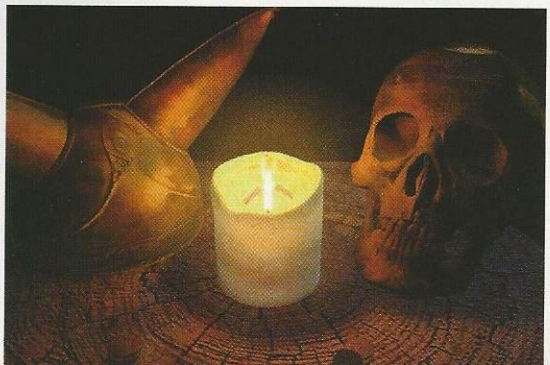
Race Driver. La roue tourne

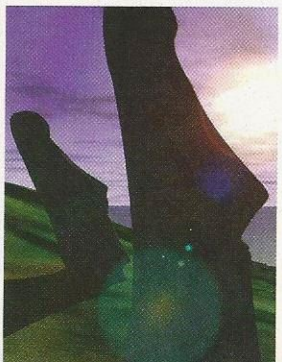
Codemasters sortira au printemps 2004 le plus ambitieux des jeux de course automobile, à savoir Race Driver 2 : The Ultimate Racing Simulator. Plus d'une trentaine de championnats sont annoncés (courses GT, V8 Supercars, DTM, Grand Prix monoplaces…), 35 voitures dont les noms, les marques ou les moteurs n'ont pas fini de nous faire rêver (Jaguar XJ220, Aston Martin v12 Vanquish) et 58 circuits internationaux sur lesquels on brûlera joyeusement la gomme en Solo ou en Multi via le Net. Ont été revus, entre autres, l'IA des adversaires et la gestion des dégâts. En voiture, Simone !

DATE DE SORTIE : printemps 2004

The Omega Stone. Je ne vous jette pas la pierre, Pierre !

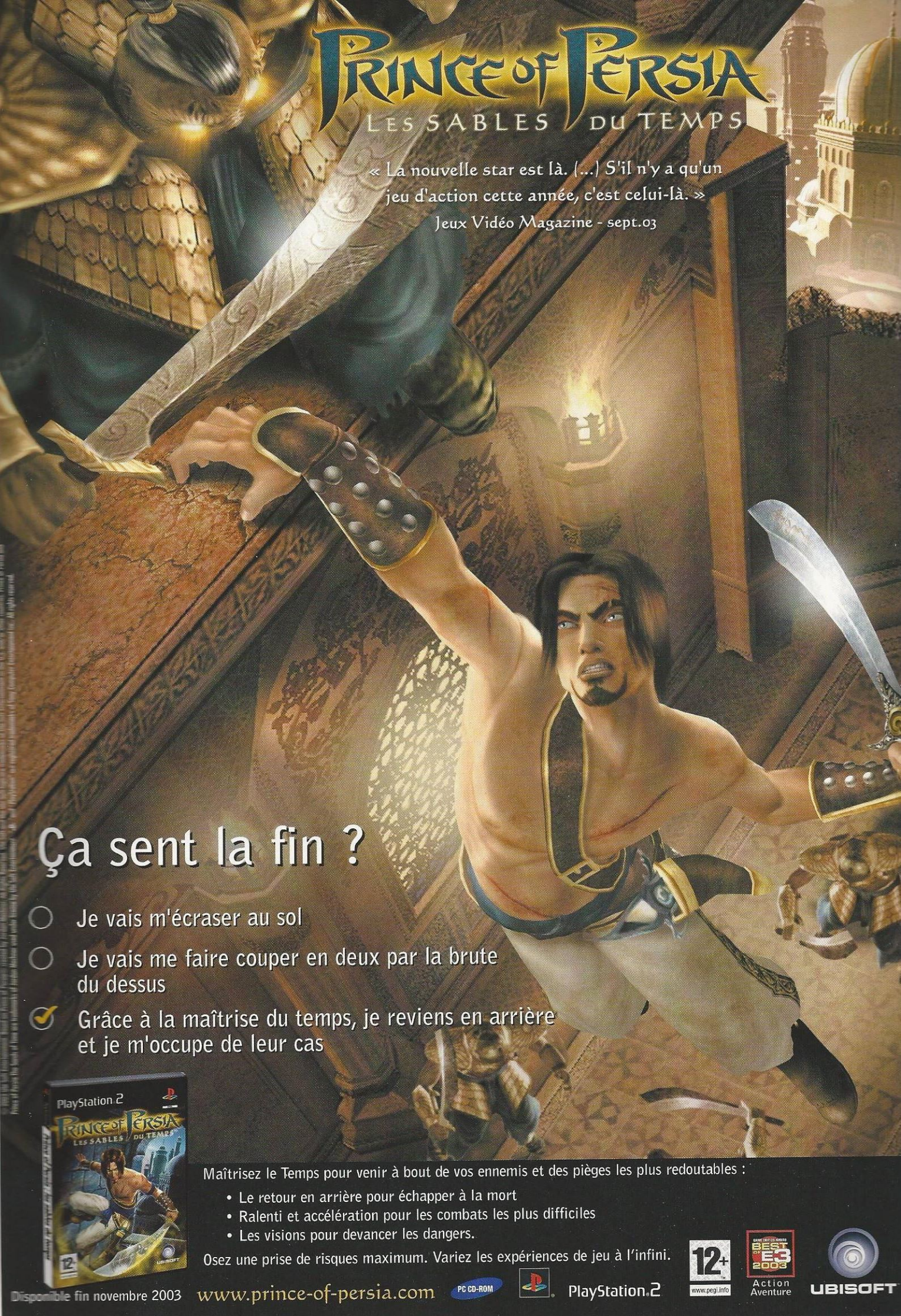
Vous connaissez Riddle of the Sphinx ? Non ! Ce n'est pas grave, vous ne perdez rien. The Omega Stone est en fait sa chère et tendre suite. On reprend donc l'aventure là où elle s'était arrêtée dans le premier opus, et on recommence la fastidieuse tâche qui consiste à résoudre des énigmes à tour de bras. En mieux.





Ukraine. Le grand défouloir

Plus de 300 accros repentis ont participé à la fin du mois en Ukraine à une compétition consistant à détruire leur propre matériel de la façon la plus spectaculaire qui soit. L'événement s'est déroulé en trois actes : le lancer de clavier, le shoot de souris et, l'épreuve reine, la destruction de moniteurs.


PRINCE OF PERSIA
LES SABLES DU TEMPS
« La nouvelle star est là. (...) S'il n'y a qu'un jeu d'action cette année, c'est celui-là. »
Jeux Vidéo Magazine - sept.03
Ça sent la fin ?
Je vais m'écraser au sol
Je vais me faire couper en deux par la brute du dessus
Grâce à la maîtrise du temps, je reviens en arrière et je m'occupe de leur cas
PlayStation 2
PRINCE OF PERSIA
LES SABLES DU TEMPS
Maîtrisez le Temps pour venir à bout de vos ennemis et des pièges les plus redoutables :
• Le retour en arrière pour échapper à la mort
• Ralenti et accélération pour les combats les plus difficiles
• Les visions pour devancer les dangers.
Osez une prise de risques maximum. Variez les expériences de jeu à l'infini.
12+
www.pegi.info
BEST OF E3 2003
Action Aventure
UBISOFT
Disponible fin novembre 2003
www.prince-of-persia.com
PC CD-ROM
PlayStation 2

TOP SPIN

Le futur n°1 mondial

MICROSOFT NOUS LIVRE LÀ LE MEILLEUR JEU DE TENNIS DE TOUS LES TEMPS. ET EN PLUS, IL EST DÉVELOPPÉ PAR UN STUDIO FRANÇAIS !

Si les bons jeux de basket pullulent sur consoles, le tennis, lui, fait figure de parent pauvre. En effet, les titres basés sur ce sport ont souvent déçu les amateurs de la petite balle jaune. Trop axés vers l'arcade, pas assez orientés vers la simulation, ou tout simplement mauvais. Seul, Virtua Tennis a su tirer son épingle du jeu. Mais il faut bien le dire, en face, il n'y avait aucun concurrent. Heureusement, les temps changent et un tout nouveau challenger a fait son apparition : Top Spin.

Ce jeu de tennis, qui sortira le 24 novembre en exclusivité sur Xbox, pourrait bien devenir le n°1 mondial. En tout cas, il possède toutes les qualités requises pour ça. Beaucoup plus beau que ses aînés, il propose un large éventail de joueurs et de joueuses (Pete Sampras, Gustavo Kuerten, Sébastien Grosjean, Ana Kournikova, Martina Hingis...). Quant à la jouabilité, elle s'avère tout bonnement exceptionnelle : coup à plat, lifté, coupé, chopé, lobé... Tout est possible !

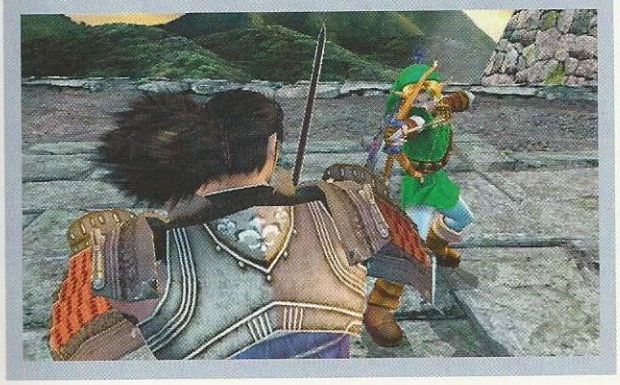
De plus, la réalisation fourmille de bonnes idées. Top Spin innove avec son système de prise de risque. D'un simple clic, on peut tenter de mettre un terme à l'échange. Si votre timing est bon, votre adversaire sera aux fraises. S'il est mauvais, un spectateur situé tout en haut des gradins aura la joie de récupérer votre balle. Sans oublier la gestion de confiance – inhérente à ce principe – faisant que, si vous venez de réussir des beaux coups, il vous sera plus facile de remporter le point. Car la chance sourit aux audacieux !

D'autres détails, insignifiants au premier coup d'œil, sont très appréciables. Tout d'abord, les ralentis sont extrêmement longs, et permettent de voir pratiquement l'intégralité de l'échange. Quant aux boutons noir et blanc de la Xbox, ils vous laisseront manifester votre mauvaise humeur ou, au contraire, esquisser un geste de fair-play. Inutile ? Pas du tout. Futiles contre l'ordinateur, ces petites scènes prennent tout leur sens contre un "humain".

Des coups qui font mal ! L'éventail de vos possibilités est tout simplement énorme.

SOUL CALIBUR 2

Namco nous délivre la suite d'un des meilleurs jeux de combat de tous les temps. Et chaque version sera unique ! La Xbox proposera d'incarner Spawn, un des plus célèbres héros de "comics" américains. Le choix des personnages de la PS2 a été agrandi, avec Heihachi Mishima, tout droit sorti de Tekken. Et la GameCube, elle, verra apparaître un nouveau guerrier, en la personne de Link, le héros de Zelda. Des guerriers en pagaille, d'innombrables armes, une jouabilité toujours aussi bonne... Jouissif !



L'un des principaux intérêts de Top Spin est en effet qu'il utilise toutes les possibilités offertes par le Xbox Live. Un Français et un Américain peuvent s'affronter alors que des milliers de kilomètres les séparent, d'où l'utilisation de ces gestes donnant des indications sur l'état d'esprit de votre adversaire. Et loin de s'arrêter à un vulgaire mode Online, le studio PAM éditera un classement ATP virtuel, classement qui recensera les joueurs que vous créerez ainsi que les stars du tennis (qu'on ne pourra pas contrôler).
Une idée toute bête mais absolument géniale ! Et, dernière chose : PAM est un studio français. La "French touch" a encore de beaux jours devant elle. Cocorico !

Socrates

ZONE OF THE ENDER 2

Tout simplement magnifique ! Zone of the Enders 2 est l'un des plus beaux joyaux de la PlayStation 2. Un scénario qui vous tient en haleine, un design fidèle à l'univers des "animes" japonaises, une réalisation sans faille et des effets somptueux... Un titre presque parfait, à un détail près cependant : comme souvent dans ce type de jeu, les caméras ont tendance à ne plus suivre l'action et les nombreuses explosions entraînent quelques saccades. Mais ZOE2 reste extrêmement plaisant, surtout pour les fans du genre.

MARIO KART : DOUBLE DASH

Un an et demi après le lancement de sa console de salon dernier cri, Nintendo nous dévoile enfin l'un des titres qui a séduit des millions de joueurs à travers le monde... Mario Kart : Double Dash vous permet de chevaucher à deux ces petites bagnoles survitaminées. Mario et Luigi, Peach et Wario... Toutes les combinaisons sont possibles. Et l'arsenal se veut plus détonant encore, avec six "armes" différentes plus huit autres qui sont spécifiques à chaque perso.

AMPED 2

Après un premier opus qui avait fait sensation, Microsoft sortira le 14 novembre prochain Amped 2, son jeu de snowboard. Encore plus beau, ce titre permettra également de jouer à huit simultanément, via le Xbox Live. Bien sûr, les ingrédients qui avaient contribué au succès de son aîné seront de la partie. Pistes diaboliques, maniabilité exceptionnelle, mode Carrière cohérent... Et il est possible de jouer les équilibristes sur sa planche. Excellent !

F-ZERO GX

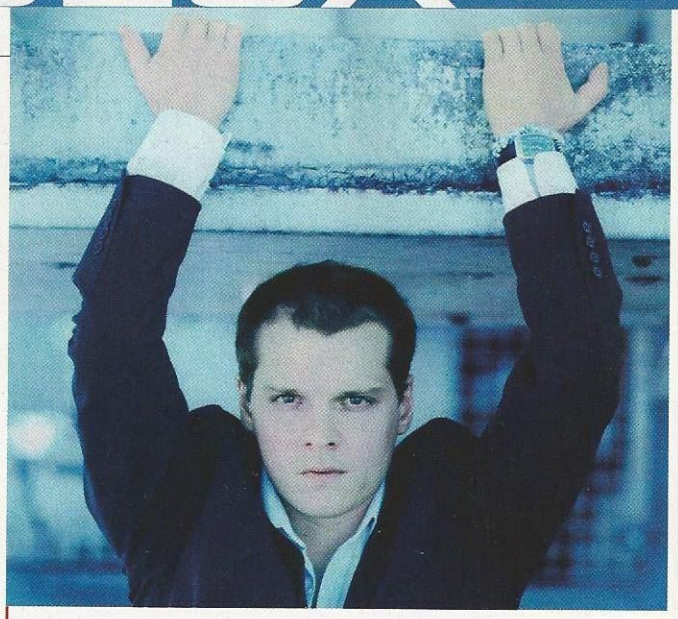
Après Wipe Out et F-ZERO, Nintendo place la barre encore plus haut en matière de jeu de course futuriste. F-ZERO GX, qui sortira le 31 octobre sur GameCube, est un modèle de fluidité. Par moments, on en oublierait presque que les bolides culminent à 2000 km/h. Le seul reproche que l'on puisse faire à ce jeu, c'est qu'à des vitesses aussi vertigineuses, il est impossible d'apprécier les décors et les pièges dont recèlent les circuits !

HORS JEUX

>> CONCERT

Hulk existe

Bénabar, à l'Elysée-Montmartre. C'était hier, et c'est déjà fini. Heureusement, pour les retardataires, il reste encore des places pour le Grand Rex, en février. Une raison de vivre en plus. Comment ça, vous ne le connaissez pas ? Pour certains, il est la réincarnation de Gainsbourg, Brel, Lapointe et Vian dans une seule et même personne. Mais en fait, Bénabar, c'est encore autre chose. Avec lui, on passe du fou rire au bourdon en quelques minutes. Il ne chante pas des chansons, il les vit. Poésie, engagement, humour, tranches de vie sont au rendez-vous. Procurez-vous ses trois albums au plus vite ! Et ajoutez-en une couche en allant au Rex, le 13 février. Vous découvrirez un monde très hétéroclite, peuplé par Raël, Roselyne Bachelot, Michel Field ou des poupées Barbie. Pour la province, jetez un œil sur le site www.benabar.com pour obtenir toutes les dates de sa tournée. Le rapport avec Hulk ? Vous le saurez en y allant.



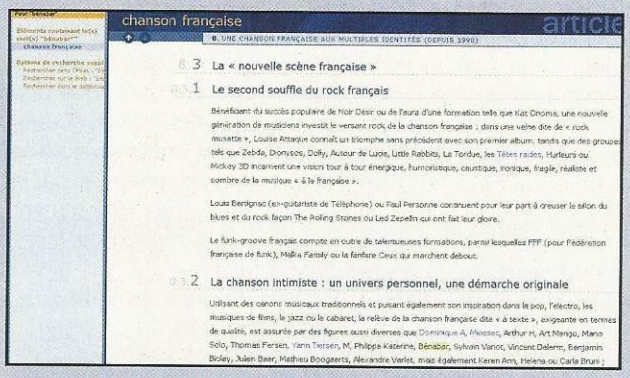
>> Bénabar en concert, au Grand Rex

Date : 13 février 2004
Prix : entre 26 et 28 euros environ

>> DVD-ROM

Encarta 2004

Cette nouvelle version est exceptionnelle. On y parle notamment de Bénabar (note de Socrates : "Léo est amoureux !"). Cela prouve que l'encyclopédie est bien mise à jour. Les nouveautés sont assez rares malheureusement, mais toutes très intéressantes : des vidéos du Discovery Channel enrichiront toutes celles qui sont présentes depuis des années dans Encarta. Et pour ne rien gâcher, elles s'avèrent de meilleure qualité. Quant à la présentation, elle est bien plus efficace. Après une recherche, ce n'est pas une liste de sujets qui apparaît dans une petite colonne, mais des vignettes rangées thématiquement. La navigation n'en est que plus efficace.

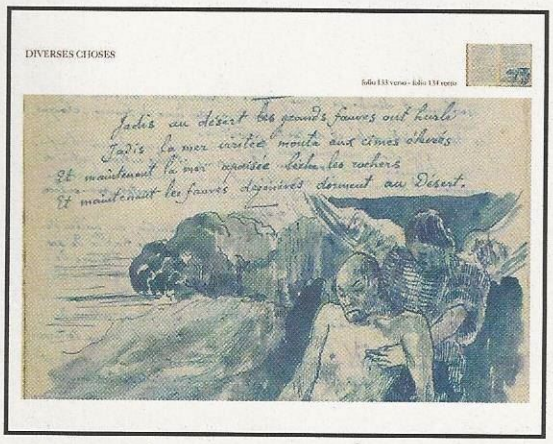


>> Microsoft Encarta
Date de sortie : disponible

Prix : 100 euros (mise à jour de la version 2003 possible)

>> CD

De la toile au stylo



>> Gauguin, écrivain

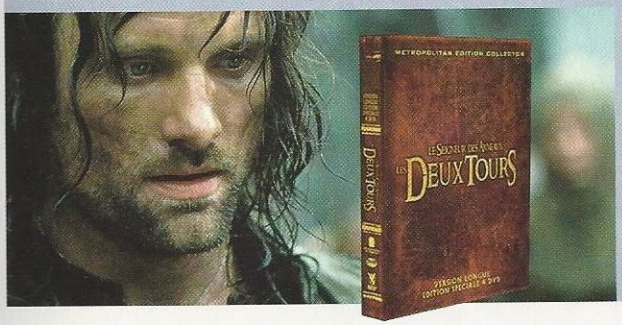
Date de sortie : disponible
Prix : 20 euros

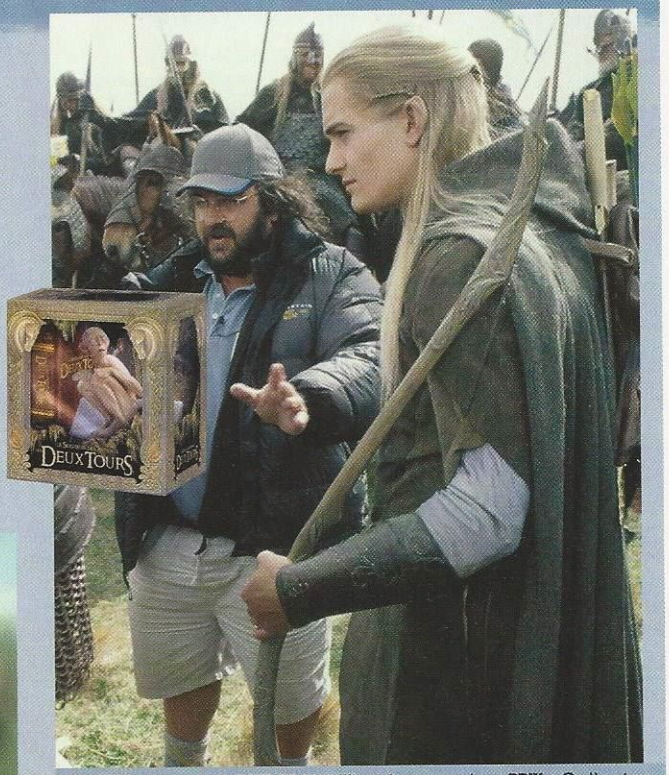
Présenté par la RMN (réunion des musées nationaux), voici un complément numérique aux expositions actuelles liées au centenaire de la mort de Gauguin. Il s'agit de la numérisation de documents "papier" (donc aussi précieux que fragiles). Sauvés en 1904, grâce à des amis du peintre, ils n'ont jamais été édités (sauf Noa Noa). Seuls, les initiés avaient droit de le consulter. Ces deux recueils de Gauguin manquaient à l'amateur de peinture pour comprendre cette escapade polynésienne. Dans Ancien culte Mahorie, le premier cahier, la mythologie polynésienne est illustrée, traduite puis expliquée. Le second, lui, comprend deux parties Noa noa et Diverses choses. Noa Noa retrace l'arrivée du peintre à Tahiti en 1891, la mort du roi et ses conséquences sur le pouvoir. Par ailleurs, Diverses choses recèlent de notes et de citations. La clarté de l'écriture et la force des mots attisent notre curiosité. Puis, au fil des pages apparaissent des croquis qui ramènent aux images que les mots Gauguin et Tahiti génèrent. Peinture, ethnographie, poésie, religion… Quelle richesse ! Et quelle ironie pour celui qui fut d'abord un financier malheureux de ne pas peindre, avant de devenir un peintre heureux de ne pas être riche.

LES DEUX TOURS

Gardez vos RTT !

Voici donc l'édition "Collector" du deuxième volet du Seigneur des Anneaux. Comme l'an dernier, la richesse du coffret est indéniable. Si vous pensiez que l'édition sortie il y a quelques mois était complète, vous vous trompiez. Les deux premiers DVD montrent le film dans une version enrichie d'une demi-heure. Là-dessus, s'ajoutent quatre commentaires audio : ceux du réalisateur Peter Jackson, des acteurs, de l'équipe de tournage et de l'équipe artistique. Difficile de citer tout le monde, car il y a trente-neuf participants au total ! Les deux autres DVD se focalisent sur la cuisine interne. On saura donc tout des lieux, des héros, des ennemis... A travers une vingtaine de reportages ! Deux éditions seront dispos. Le coffret, dans la même présentation que l'an dernier, et le coffret "Collector" avec la statuette de Gollum. Cette année, vous aurez d'ailleurs droit à un autre disque, consacré à ce personnage ambigu. Bref, rarement une œuvre n'aura été aussi bien servie par le DVD.





EDITEUR : Seven 7 **DATE DE SORTIE :** 18 novembre **PRIX :** Collector 4 DVD : 45 euros environ **Coffret Gollum :** 75 euros

ALIAS, SAISON 1

Jim Phelps en jupon

Après la sortie du pilote, l'intégrale de la saison 1 se précise. Alias retrace l'histoire d'une jeune fille, Sydney Bristow. Elle travaille s'embarque dans des missions audacieuses pour le compte de la CIA. Enfin, elle l'ignore mais ses interlocuteurs ne sont pas des agents de cette institut. Il s'agit en fait des ennemis de la nation. De scénarios bien ficelés et surtout des surprises en pagaille. Avec en prime des apparitions de personnalités comme Quentin Tarantino, Roger Moore, Christian Slater... Au menu : commentaires audio des acteurs sur le dernier épisode, documentaire sur les cascades, des scènes coupées, un petit making of et un bétisier.

EDITEUR : Buena Vista Home Entertainment
DATE DE SORTIE : 19 novembre **PRIX :** 60 euros environ

L'ÉTOFFE DES HÉROS

Une édition Mach 2

L'étoffe des héros méritait mieux que l'édition sortie au début du support DVD. Mais avec cette copie, nous allons pouvoir surprendre les voisins agaçants grâce au boum de Chuck Yeager, le 14 octobre 1947. 5.1 pour la piste anglaise, celle qui fait mal, un petit 2.0 pour la française. Pour mémoire, le film est l'adaptation d'un roman de Tom Wolfe. On y découvre un pan de la conquête spatiale américaine (le projet Mercury) sous un angle moins académique que la version officielle. Et les suppléments sont nombreux : commentaires des acteurs et de véritables astronautes. Sans oublier quinze minutes de scènes coupées. Un DVD indispensable.

EDITEUR : Warner **DATE DE SORTIE :** 19 novembre
PRIX : 25 euros environ

LES AUTRES SORTIES DVD DE NOVEMBRE...

>> FRIENDS SAISON 9
PRIX : 60 euros environ
SORTIE : 26 novembre

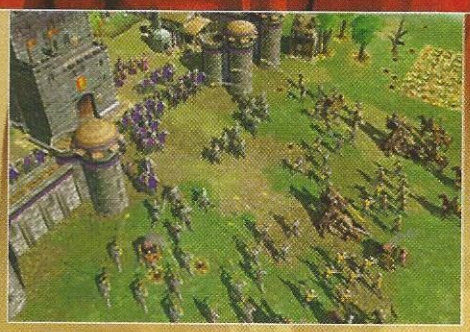
>> SEX AND THE CITY SAISON 5
PRIX : 35 euros environ
SORTIE : 6 novembre

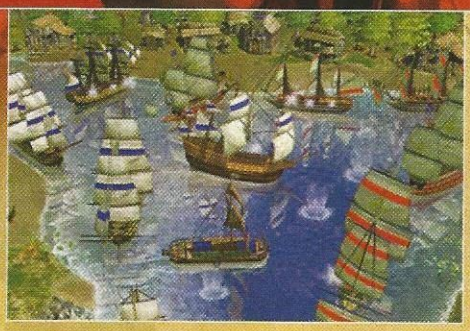
>> TCHAO PANTIN
PRIX : 27 euros environ
SORTIE : 19 novembre

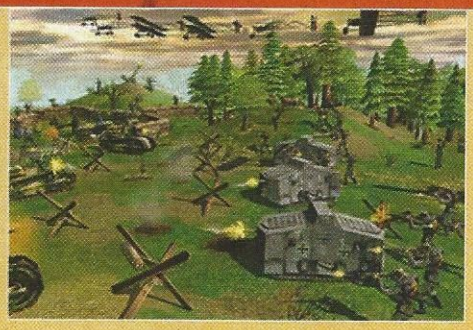
>> SIX FEET UNDER SAISON 1
PRIX : 60 euros environ
SORTIE : 13 novembre

CONSTRUISEZ UN EMPIRE, PARTEZ À LA CONQUÊT

Moyen-Age . Renaissance . Empire . 1ère Guerre Mondiale . 2ème Guerre Mondiale







Dirigez 7 civilisations uniques dans des batailles épiques sur terre, sur mer et dans les airs.

www.empiresrts.com

© 2003 Stainless Steel Studios. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Empires: Dawn of the Modern World is a trademark of Stainless Steel Studios.
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc.
All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

DU GLOBE ET RÉGNEZ À TRAVERS LES ÂGES.

EMPIRES

L'AUBE D'UN MONDE NOUVEAU™

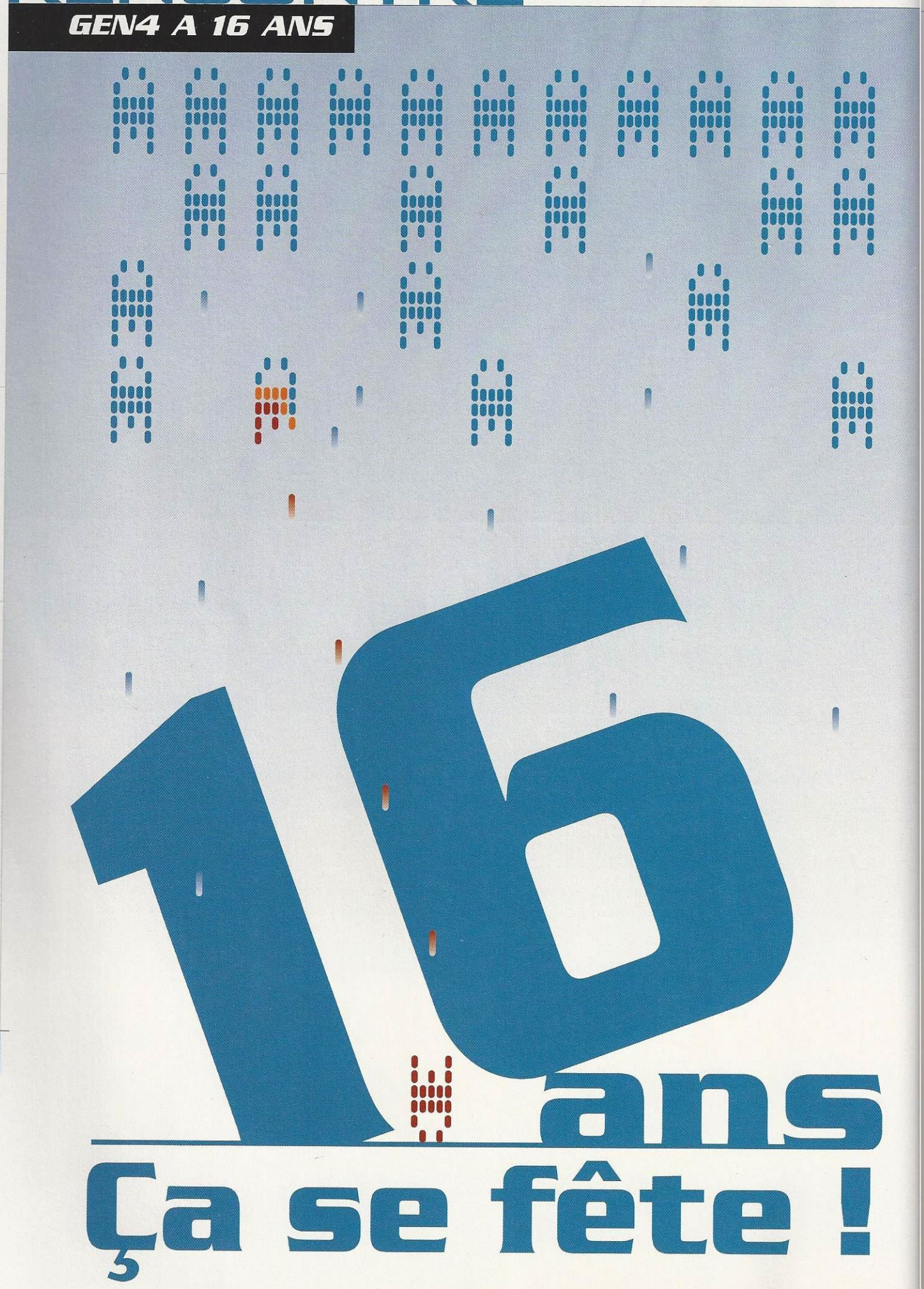
UNE BATAILLE
PEUT CHANGER LE DESTIN D'UNE NATION.

1 000 ANS DE GUERRE
PEUVENT CHANGER LE DESTIN DU MONDE.

Entre les formidables assauts de cavaleries et les rugissements effroyables des guerres éclair, menez de spectaculaires batailles du Moyen-Age jusqu'à la Seconde Guerre Mondiale. Régissez une des sept plus puissantes civilisations du monde, chacune dotée d'un armement réaliste, de technologies puissantes ainsi que de capacités économiques et militaires uniques.

RENCONTRE

GEN4 A 16 ANS



1987 2003

LES ANNÉES 80 AURONT EU DU BON, MALGRÉ TOUT. CERTES, CETTE DÉCENNIE A VU DÉFERLER LES BOYS BANDS SUR LA FRANCE, MAIS AUSSI NAÎTRE GEN4, EN NOVEMBRE 1987. ET APPARAÎTRE UN NOUVEAU MARCHÉ, CELUI DES JEUX VIDÉO. FLASHBACK...

Gen4 s'émancipe et célèbre ce mois-ci son seizième anniversaire. L'occasion est trop belle, alors revenons sur les débuts du magazine et revivons l'émergence d'un nouveau marché, celui des jeux vidéo. Certainement l'une des meilleures choses qu'ait vu naître cette décennie. De nombreux secteurs étaient en effet sinistrés : le cinéma (sortie de L'Oeil au beur(re) noir...), la musique (déferlante des "boys bands") et la mode (survêtement en velours et doudoune ignoble).

De plus, le contexte n'était guère joyeux. A Dallas, on haïssait JR. Et en France, sur les coups de vingt heures, on avait le choix entre La Classe – avec Blaise, Bézu... – et le journal télévisé, où un reportage nous apprenait que trois réacteurs de la centrale de Tchernobyl avaient été rallumés. Ah, la catastrophe et le nuage toxique qui ne s'arrête pas à la frontière ! Voilà peut-être un premier élément de réponse à la question *"comment est né Gen4 ?"*... Même si les pionniers avancent une autre théorie.

***"Les deux papas sont Godefroy Giudicelli** et Stéphane Lavoisard"*, balance Mic Dax, qui était minitelmaster (l'ancêtre du webmaster) sur le 3615 GEN4. *"C'est vrai*, renchérit Didier Latil, pigiste de la première heure. *L'idée est venue de Stéphane, qui était passionné par le jeu vidéo. Avec l'émergence des machines 16 bits et le début de la démocratisation des consoles, peu de magazines proposaient aux lecteurs de les conseiller, de les informer ou de les guider dans leurs achats. Car il faut bien l'avouer, les jeux étaient déjà très chers à l'époque !"*

Ne pouvant acheter aux enchères les tableaux de Van Gogh vendus cette année-là (47 millions de dollars, rien que pour *Les Tournesols*), Godefroy Giudicelli décide de se recentrer sur son autre passion : les jeux vidéo. Après *L'Atarien* et *ST Magazine*, il étoffe le groupe Pressimage avec un nouveau titre : *Génération 4*. *"Parce que nous voulions proposer un contenu complet sur les jeux de ce qui était la quatrième génération de machines (Atari ST, Amiga, NES et Master System)"*, explique Stéphane Lavoisard, propulsé rédacteur en chef à seulement 18 ans.

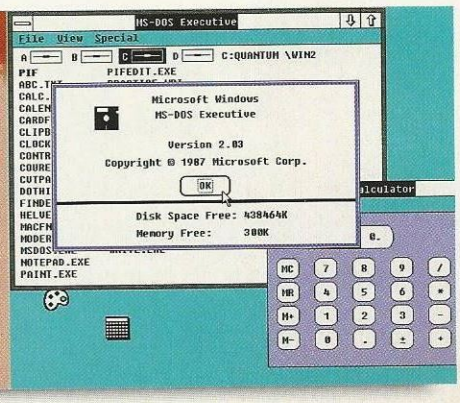
"Les débuts ont été douloureux, se souvient Mic Dax. *Mais après quelques numéros désastreux, le mag' a su se faire un nom. Tout ça avec des moyens modestes, un petit nombre de salariés, pour la plupart très jeunes."* Une équipe animée par la passion, puisque beaucoup officient toujours dans le milieu. *"Au tout début, dans le comité de rédaction, il y avait Michaël Sportouch (aujourd'hui dirigeant d'Atari France) et Marc Djan (un ancien d'Ocean)"*, rappelle Stéphane Lavoisard.

Didier Latil, son inséparable collègue (ils se sont rencontrés au lycée et travaillent toujours ensemble), se souvient surtout de l'ambiance "déconne" qui régnait dans les bureaux. Heureusement, car ils passaient toutes leurs journées ensemble. *"Pour les études, puis pour le boulot... et surtout pour le fun, le soir ! Nous en avons passé des soirées sur Kick Off ou Sensible Soccer ! Sans oublier les nuits blanches sur des parties de Call of Chtulhu, d'AD&D ou de Paranoia."*

"C'était une époque fantastique, affirme Stéphane Lavoisard. *Il y avait encore tout à inventer, aussi bien dans ce genre de presse que dans le jeu vidéo. A l'époque, les éditeurs et les distributeurs eux-mêmes se jetaient sur le magazine pour découvrir quels allaient être leurs prochains produits. Nous avions l'information avant eux. Didier partait chaque mois aux*

1987 Cette année-là... En informatique !

1987 est une année exceptionnelle pour l'informatique. En avril, IBM lance une nouvelle norme graphique, le VGA (Video Graphics Array). Du coup, vos PC prennent des couleurs (256, une révolution) et la résolution devient gigantesque (640x480). En juillet, l'US National Science Foundation met au point – en interne – un protocole d'échange de données, le NSFnet, ancêtre d'Internet. Et l'année termine en fanfare puisqu'en décembre, des mecs comme Bill Gates (Mister Microsoft) et Gabe Newell (Mister Half-Life) mettent au point un programme novateur : Windows 2.0. Les débuts de l'informatique telle qu'on la connaît, et les prémices du piratage. En effet, dans le même temps, la société allemande Fraunhofer achève son projet "EUREKA EU187", un système permettant la compression des sons dans un nouveau format, le MP3.



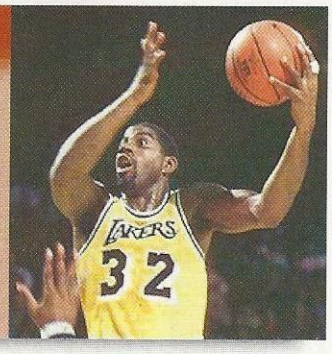
RENCONTRE

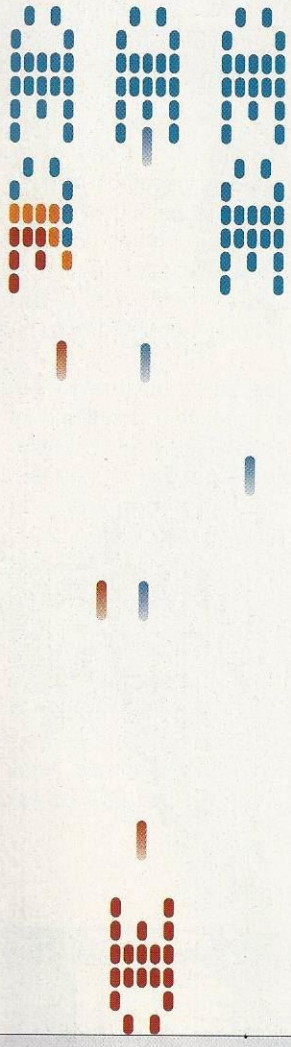
GEN4 A 16 ANS

1987 Cette année-là...

En sport !

Après une carrière exceptionnelle, Michel Platini prend sa retraite, un an après avoir perdu sa deuxième demi-finale de Coupe du monde contre la RFA (Eh oui, l'Allemagne de l'Ouest existait encore). Et surtout deux ans après le drame survenu au stade du Heysel dont il ne s'est jamais vraiment remis, car parmi les 39 morts, il y avait un Français venu en Belgique pour le voir jouer. Une légende s'en va, une autre prend le relais. En basket, cette fois. "Magic" Johnson remporte un nouveau titre de champion NBA, avec les Lakers de Los Angeles (contre son ami Larry Bird et les Celtics de Boston). Quant à Mike Tyson, il n'est pas encore dans la légende mais marque les esprits en réunifiant les titres de champions du monde des poids lourds. Pourtant, il vient tout juste d'atteindre sa majorité !





Etats-Unis. Moi, j'arpentais la France et l'Angleterre... C'est dans Gen4 *que sont apparues les premières pages Preview, une idée qui a fait son chemin depuis !"*

Pourtant, en 1987, personne n'aurait pensé que seize ans plus tard, le mag' serait toujours là. Il est vrai qu'à cette époque-là, les disparitions étaient nombreuses : Rita Hayworth, Fred Astaire, John Huston, Lee Marvin, Lino Ventura... *"Mais aussi Tilt, Amstrad 100 %, Micronews*, ajoute Mic Dax. *Notre principal objectif était d'être encore là l'année suivante. On ne raisonnait pas à long terme. Cela dit, on sentait que certains étaient doués et qu'ils iraient loin. Personnellement, je n'étais pas doué, mais c'est moi qui suis allé le plus loin, puisque je tiens un restaurant au Cap Vert."*

Les années ont passé, et l'équipe a changé. Le marché a évolué, et Gen4 s'est adapté aux attentes des lecteurs. Sur les salons professionnels, aux Etats-Unis, Didier Latil se promenait un carton à la main pour y mettre la tête, éviter les reflets sur l'écran, prendre des photos avec un vieil appareil et les mettre dans Gen4. *"Et les lecteurs étaient ravis de trouver une image inédite. Même si on voyait les traces de doigts sur l'écran !"*

***"Un livre ne suffirait pas à recueillir toutes les histoires** que nous pourrions raconter »*, rigole Didier Latil. Sans parler de celles irracontables ! Allez, pour la forme, une dernière anecdote. "L'attaché de presse d'un salon parisien était persuadé que nous étions un magazine sur le quatrième âge et elle me vantait le nombre de visiteurs très âgés qui venaient sur son salon...", raconte Stéphane Lavoisard. *"Personnellement*, conclut Mic Dax, *je voulais appeler le magazine "Playstation". Mais les autres ont trouvé que c'était un nom sans avenir, sans rapport avec les jeux vidéo. Et que décidément, j'avais vraiment des idées stupides."*

Socrates et toute l'équipe de Gen4

Happy Sim

- WILL WRIGHT
- Maxis
- Sim City, Les Sims...

"En 1987, je créais le studio Maxis, un studio qui se fera très vite un nom avec la sortie de Sim City, un jeu inspiré de Raid of Bungeling Bay, sur lequel j'ai bien dû passer des dizaines heures !"

Happy Life

- GABE NEWELL
- Valve
- Half-Life, Half-Life 2...

"Je travaillais chez Microsoft, sur Windows 2.x, premier système à tirer avantage de la puissance des processeurs 286 et 386 et à permettre le transfert de données. C'était il y a très, très longtemps."

Génération 4 ?

Parce que nous voulions proposer un contenu complet sur les jeux de ce qui était la quatrième génération de machines (Atari ST, Amiga, NES et Master System)

Happy Pop

- PETER MOULINEUX
- Lionhead
- Populous, Black&White

"En ce temps-là, j'écrivais les premières lignes de code d'un jeu qui allait s'appeler Populous. D'ailleurs, en 1989, Gen4 a été l'un des premiers à le tester. Joyeux anniversaire au plus vieux magazine français."

Evolution.
Du premier numéro à celui que vous lisez en ce moment, divers changements sont intervenus. Seule, la passion est restée intacte !

Happy UT

- MARK REIN
- Epic Games
- Unreal Tournament

"Je n'étais pas du tout branché jeu vidéo, et je travaillais en tant que programmeur classique. Quand j'ai débarqué en 1991, vous étiez déjà là depuis un moment. Quelle résistance ! Allez, bientôt, vous serez majeurs et vaccinés."

RENCONTRE

GEN4 A 16 ANS

LES TOPS...

Voici le classement des meilleurs jeux établi par les premiers lecteurs du magazine :

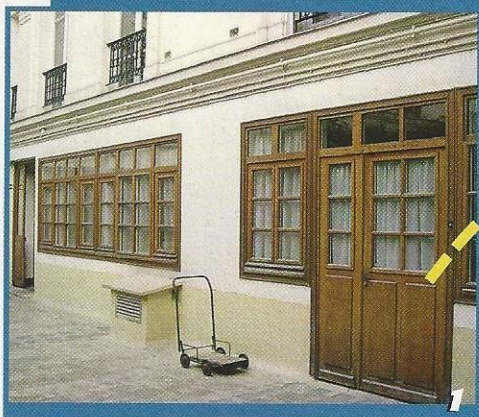
1. Barbarian
2. Arkanoid
3. King Quest III
4. Crafton et Xunk
5. Le Manoir de Mortevielle
6. Flight Simulator II
7. Leader Board
8. Airball
9. Karaté Kid II
10. Gauntlet

1987

... ET LES FLOP !

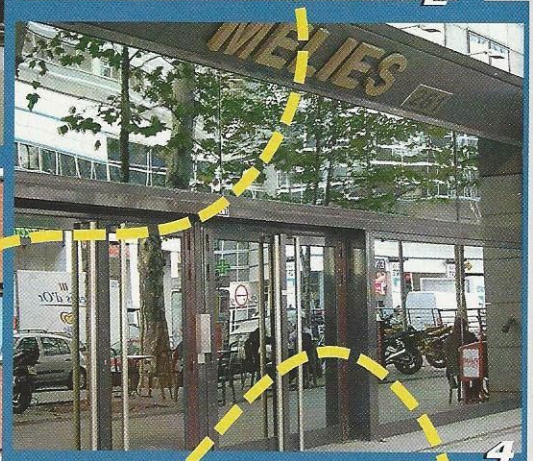
La rédaction originelle avait également voté, mais pour les dix plus mauvais jeux. Les voici :

1. Terrestrial Encounter
2. Bridge 5.0
3. Metropolis
4. Super Tennis
5. Grand Prix 500 cc
6. Bridge Player 2000
7. Crimson Crown
8. Arena
9. Eden blues
10. Strike Force Harrier

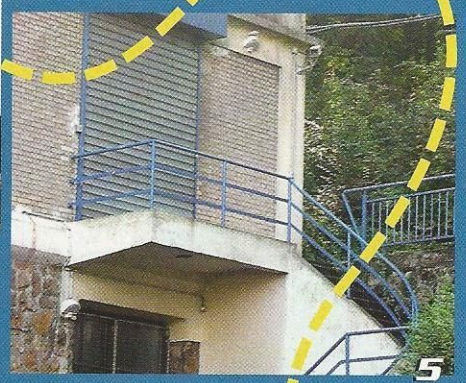

1

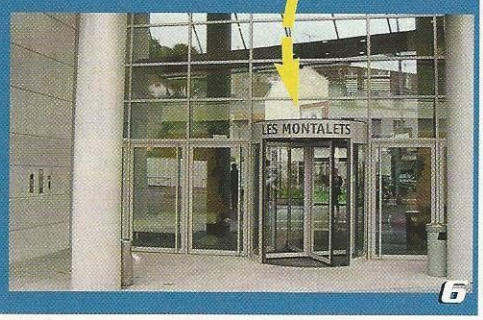
2

3



4


5



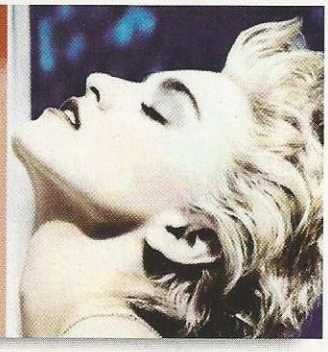
6

Le tour de Paris en six étapes. Génération 4 installe ses bureaux rue du Faubourg Saint-Martin (1), derrière la Boutique de Pressimage (vente de logiciels, de sharewares, d'anciens numéros...). En 1990, des locaux sont trouvés rue Hégesippe Moreau (2), vers La Fourche. Quatre ans plus tard, Gen4 quitte Paris pour Montreuil (3), rue Raspail... Puis, au moment du rachat de Computec, elle se pose succesivement rue de Paris à Montreuil (4), puis rue Troyon à Sèvres (5), pour finir... rue de Paris (6), mais à Meudon cette fois).

1987 Cette année-là...

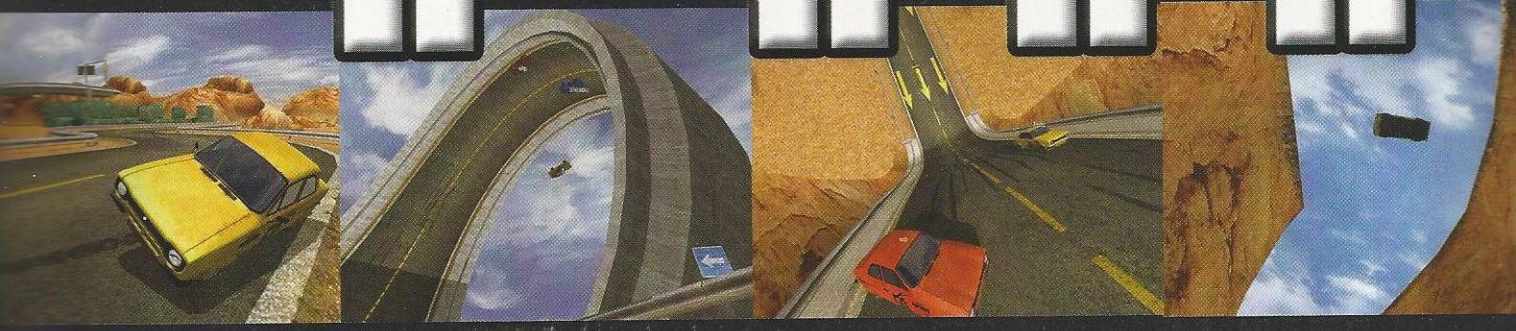
En musique !

En 1987 apparaît le mouvement grunge du côté de Seattle. Décidément, il s'en passe des choses du côté de Seattle ! Quant à **Dalida**, elle disparaît, laissant Jérôme inconsolable. Léo, lui, a seize ans, et il adopte un nouveau look en voyant apparaître un phénomène : celui des Boys Bands avec les **New Kids on the Block**. Cette année-là, **George Michael** « veut du sexe », alors que **Michael Jackson** (qui est encore noir) se dit "mauvais" et que **Samantha Fox** supplie les gens de la "toucher". Mais **Madonna** devient une star en enchaînant trois tubes : *Open your Heart, Who's that Girl* et *La Isla Bonita*. Et elle entre dans la légende au terme d'un concert à Sceaux en offrant, devant 120 000 personnes, sa petite culotte à Jacques Chirac, alors Premier ministre.



THE TRACK BUILDING GAME*

TrackMania®



A BLOC, A BLOC, A BLOC !

TrackMania est bien plus qu'un simple jeu de voitures, c'est un véritable jeu vidéo. A la conduite pure et au fun procuré par des circuits parcourus à toute vitesse, au gré de blocs insensés et de sauts gigantesques, s'ajoute le plaisir de réaliser ses propres circuits de manière simple et intuitive, de les tester en temps réel et de les modifier bloc après bloc, pour toujours plus de sensations, de technique et de spectaculaire. Modes solo passionnants, modes multi redoutables, devenez Trackmaniac !

NADEO FOCUS

ET TELLEMENT PLUS ENCORE SUR :

WWW.TRACKMANIA-LEJEU.COM

*construisez les circuits de vos rêves les plus fous !

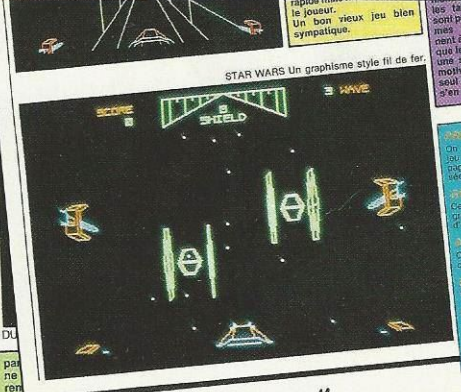
RENCONTRE

GEN4 A 16 ANS

1987 Cette année-là...

En cinéma !

Une grande année ! Le Grand Bleu, véritable chef-d'œuvre de Luc Besson, est un phénomène de société. Près de 10 millions de Français se ruent dans les salles obscures pour plonger avec les dauphins. Dans le même temps, aux Etats-Unis, sortent Good Morning Vietnam (Robin Williams), L'Arme Fatale (Mel Gibson), Dirty Dancing (Patrick Swayze), Le Dernier Empereur (Keanu Reeves) et Liaisons Fatales (Michael Douglas). Pourtant, du côté d'Hollywood, tous ses films se font damer le point par l'adaptation d'une comédie "bien de chez nous". Eh oui, les Ricains ayant bon goût, Trois Hommes et un Bébé reste en tête du box-office. Incroyable !



STAR WARS Un graphisme style fil de fer.

COMMANDO

Vous êtes Super Jœ, l'agent special commando chargé de délivrer les otages et de percer les défenses ennemies jusqu'à la forteresse où se situe leur quartier général.
Un hélicoptère vous dépose aux avant-postes et vous laisse seul contre tous. Ça ne va pas être une partie de plaisir !
Pour mener à bien votre tâche, vos seules armes sont un pistolet mitrailleur (avec munitions illimitées) et quelques grenades. Les soldats ennemis vous ont repéré et se précipitent sur vous. Il vous faut tirer vite, éviter leurs balles, éviter leurs pièges, ramasser gilets pare-balles, radios, or, médailles, grenades, découvrir les échelles cachées qui mènent aux souterrains secrets dans lesquels se trou-

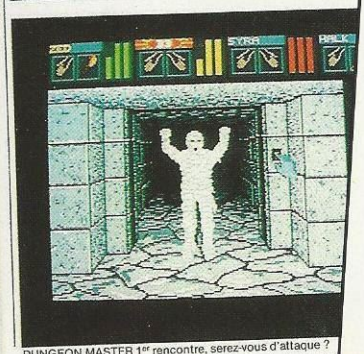
ges... Ouf !
Recueillez le maximum d'objets pour un score d'enfer.
Ne vous laissez pas griser par l'action et ne foncez pas tête baissée. Zigzaguez pour ne pas être touché, contournez les postes renforcés et attaquez-les par derrière. Utilisez vos grenades parcimonieusement, elles vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup.
Un jeu d'action époustouflant qui ne vous laissera aucun répit. Une option intéressante permet de reprendre une partie au niveau où vous aviez été tué précédemment.
Un bon joystick sera nécessaire, si possible avec tir automatique, pour espérer arriver au bout de votre mission.
Une superbe adaptation du jeu d'arcade

Nintendo SYST
Capcom EDIT
1/2 JOU

84ni :GRAPHISME
75ni :SONORITE
86ni :INTERET

Il est arrivé ! Si, si, c'est vrai ! Regardez la photo si vous ne me croyez pas. Alors, qu'est-ce qu'on dit ? C'est joli. Comment ça, c'est joli ? C'est superbe oui, c'est splendide, c'est fantastique et en plus, c'est tout animé. Vous ne dites plus rien ? Lisez plutôt : ce soft est dément ! Oui, je sais, ça en fait quelques uns dans ce numéro, mais lorsque les logiciels sont geniaux, on doit le crier haut et fort ! Pour celui-ci c'est le cas. L'attente a été longue (plus d'un an) mais cela valait le coup. FTL propose à coup sûr un des meilleurs programmes, toutes catégories confondues, pour le ST. La réalisation graphique est sans reproche. Les sons digitalisés ponctuent à merveille le déroulement du jeu. L'animation sans être parfaite est plus que suffisante. Passons à l'intérêt du logiciel ; il est immense ! Il s'agit d'explorer un donjon sur plusieurs étages. Pour cela vous devez vous constituer une équipe avec laquelle vous partirez à l'aventure. L'exploration du donjon qui s'avère facile au début devient très vite ardue. N'oubliez pas d'observer bien attentivement toutes les parties du donjon. Vous trouverez une quantité d'objets utiles, mais attention aux pièges. Il vous faudra également nourrir suffisamment votre équipe sous peine de dépérissement. Dans l'ensemble ce soft est un des mieux réussis et sa durée de vie ne dépend que de votre résistance au sommeil.

Décidément les jeux de rôle sont une source constante d'inspiration pour les programmeurs, et avec Dungeon Master ils ont atteint une perfection jusque-là inégalée. Sa sortie était attendue depuis si longtemps que certaines personnes le considéraient comme un mythe. Désormais cette légende est



DUNGEON MASTER 1er rencontre, serez-vous d'attaque ?

Avant	Après
STÉPHANE ■ 18 ans ■ Rédacteur en chef de Génération 4	LAVOISARD ■ 34 ans ■ Directeur de publications de Diximedia
DIDIER ■ 19 ANS ■ Premier pigiste de Génération 4	LATIL ■ 35 ans ■ Consultant éditorial chez Diximedia
MIC ■ 19 ans ■ Minitelmaster du 3615 GEN4	DAX ■ 35 ans ■ Restomaster au Cap-Vert

ARKANOID

ST SYST
Imagine EDITE
1/2 JOUE

Quelque part dans l'inconnu votre vaisseau mère ARKANOID est détruit. Votre navette de combat VAUS s'éjecte. Vous êtes prisonnier d'une force inconnue. Votre mission : détruire les 33 murs de briques spatiales qui vous séparent de la liberté. Sous un sujet pompeux, cette excellente adaptation du succès d'arcade créé par TAITO cache en fait un casse-briques remodelé au goût du jour. C'est TAITO le responsable. C'est lui l'éditeur génial qui a eu l'idée de jouer avec notre Nostalgie en créant ce super casse-briques.

Il tente d'ailleurs la passe de deux avec « SUPER QIX », seul l'avenir nous dira si le pari est réussi... Arcanoid ST garde les mêmes proportions que la version arcade. Sur nos moniteurs, le tout paraît un peu mesquin mais avec un écran de 51 cm vous aurez presque envie de sortir 10F de votre poche. Les graphismes sont de qualité moyenne, mais ils ne sont pas mieux en Arcade. L'animation est parfaite, les sons auraient pu être mieux travaillés. Le miracle de ce logiciel est justement là : des graphismes presque pauvres, un sujet vieux de dix ans auquel on ajoute quelques pilules, quelques monstres et voilà un jeu calme, reposant mais qui dégage un magnétisme à la fois magique et diabolique.

60st :GRAPHISME
45st :SONORITE
90st :INTERET

1987 Le krach

Vous vous plaignez des prix pratiqués aujourd'hui par les constructions de matériel PC. Regardez donc le prix qu'il fallait mettre à l'époque ! Pas étonnant que, le 19 octobre (pratiquement la date du premier bouclage), il y ait eu un krach à la Bourse de New York. Pourtant, en France, le SMIC ne dépassait pas 5 000 FF.

Atari 520 STF	2 990 francs (TTC)
Atari 520 STF + écran couleur	4 480 francs (TTC)
Atari 1040 STF + écran mono SM 125	5 990 francs (TTC)
Disque dur externe 20 Mo	4 990 francs (TTC)
Atari Mega ST2 + SM 125	9 950 francs (HT)
Atari Mega ST4 + SM 125	12 950 francs (HT)
Imprimante Laser SLM804	11 450 francs (HT)

Remerciements

Nous tenions à adresser nos plus chaleureusement remerciements à diverses personnes, ayant rendu possible la réalisation de ce dossier. Comme Stephane, Didier, Mic Dax, Fredo... Et vous bien sûr, vous qui partagez notre passion et qui êtes tout autant attachés à Gen4 que nous le sommes.

THE TRACK BUILDING GAME*

TrackMania®

A BLOC, A BLOC, A BLOC !

Environnements désert, campagne ou montagne Trackmania, c'est trois univers proposant des conduites et des véhicules différents. Construisez des circuits diaboliques à partir des centaines de blocs différents, chaque circuit pouvant comporter jusqu'à 2000 blocs ! Passionnant en solo, Trackmania vous permet également d'affronter vos adversaires en réseau ou sur le net (jusqu'à 15 joueurs), les défier par e-mail ou encore sur un seul et même PC (mode Hot seat).

ET TELLEMENT PLUS ENCORE SUR :

WWW.TRACKMANIA-LEJEU.COM

NADEO FOCUS

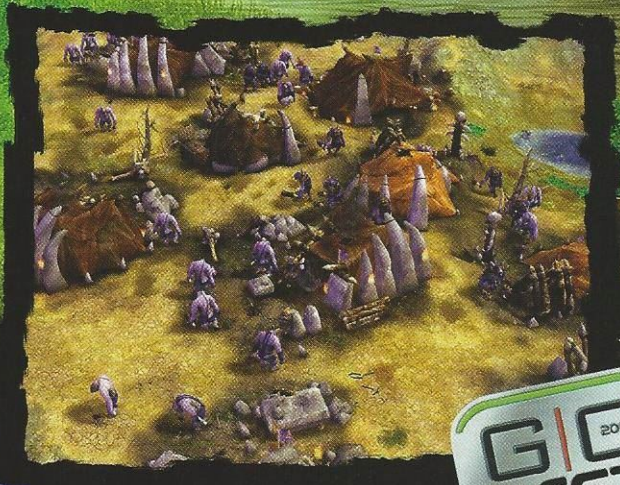
*construisez les circuits de vos rêves les plus fous !

PC CD ROM

be good ...

Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig

Récompensé par
PC Games et Gamestar
catégorie jeu de stratégie



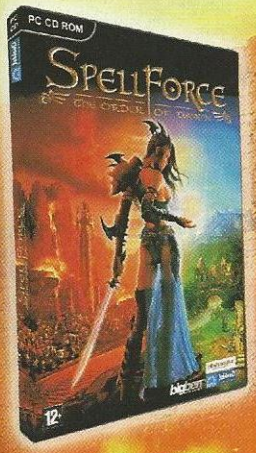
(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

... be evil

Sortie NOVEMBRE 2003

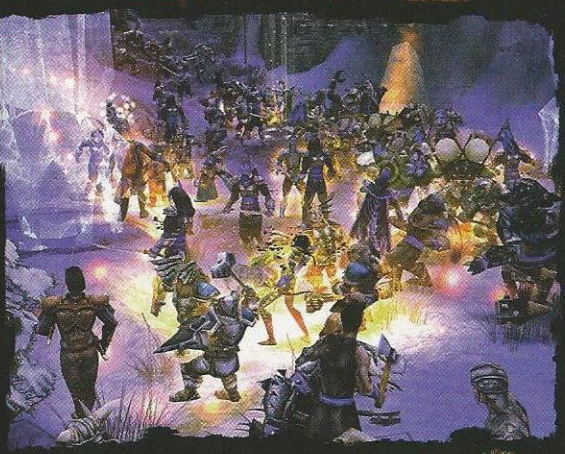
"Un mix splendide de Warcraft 3® et de Dungeon Siege®"

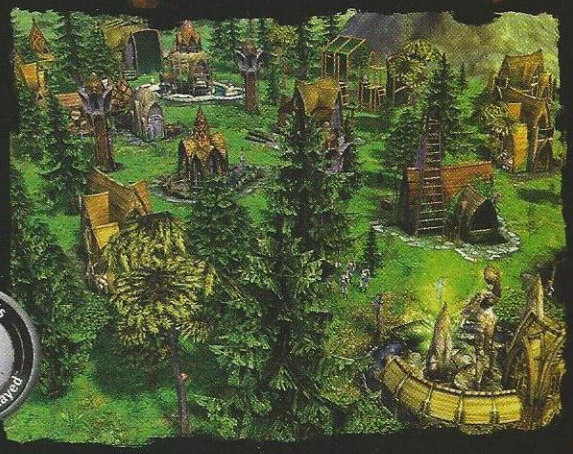
- PC GAMES -



SpellForce

The Order of Dawn





The way it's meant to be played NVIDIA

12+

Phenomic Game Development

JoWooD Productions

bigben interactive

POWERED BY gamespy

SELECTION

Le don d'Ubi-quité

Ubi Soft est partout, fait copain-copain avec le Père Noël pour Prince of Persia et XIII, et avec le Père Fouettard, pour In Memoriam !

LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Prince of Persia : Les Sables du Temps	52	96
XIII	38	95
C&C : Zero Hours	76	92
Worms 3D	74	90
Age of Mythology	78	89
In Memoriam	68	88
Massive Assault	81	88
Empires : L'Aube d'un nouveau monde	60	82
Sim City 4 : Rush Hour	80	82
Silent Hill 3	72	82
No Man's Land	64	79
Enclave	70	79
Dungeon Siege : Legends of Aranna	82	76
Halo	84	76
Lock On : Modern Air Combat	90	75
Haegemonia : The Solon Heritage	90	74
Greyhawk	86	73
Vega$	66	65
Heaven & Hell	88	65
Ford Racing 2	90	60
Indycar Series	90	50
Rugby 2004	90	35

NOS JEUX PRÉFÉRÉS

JEU DU MOIS

STEF
>> Worms 3D

Aussi laids qu'abjects, les vers "mi-fuges mi-raisins" de Worms n'en sont pas moins des êtres fascinants. Je les conseille sans aucune modération au petit déjeuner, en croquant une pomme trouée de part en part. Ou tard le soir, au Café des Sports, avec des spécialistes comme Léo, Socrates et Jérôme.

JEU DU MOIS

SOCRATES
>> Prince of Persia : Les Sables du Temps

En tant que grand athlète *(NDLR : fou rire général des autres testeurs)*, j'ai apprécié en connaisseur les talents d'acrobate du Prince de Perse. Et étant surtout un romantique *(NDLR : fou rire d'Ana et Sophie, les filles de Gen4)*, je me suis laissé bercer par cette jolie histoire d'amour au temps des mille et une nuits. Absolument sublime !

JEU DU MOIS

LÉO
>> XIII

Quelle est la question ? Quel est le jeu auquel on jouera après bouclage ? Quel est celui auquel on aurait préféré jouer des jours et des nuits ce mois-ci ? Alors, je réponds XIII, sans hésiter. Mais vu que je l'ai terminé, j'ai droit à une autre chance ? Je me mettrais bien sur Prince of Persia quelques heures.

JEU DU MOIS

JÉRÔME
>> In Memoriam

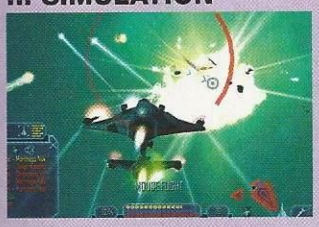
Ma vie a basculé. Toutes les nuits, je "checke" le Web pour trouver les sites où le nom de Lorski est cité. Cette histoire me rend fou. Le Phœnix passe sa vie à m'écrire, je passe la mienne à le traquer. Il faut sauver Jack et sa femme, bon sang ! Ce n'est pas un jeu, mais une épopée virtuelle. Enfin !

Top of the Tops

Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

Action

... Simulation



1 Freelancer
2 Combat Flight Simulator 3
3 NFS : Poursuite infernale

... Rôle

1 Deus Ex
2 Diablo II
3 Dungeon Siege II

... Aventure

1 Prince of Persia
2 GTA : Vice City
3 Hitman 2

FPS

... Bourrin

1 Unreal Tournament 2003
2 Return to Castle Wolfenstein
3 Devastation

... Historique

1 Medal of Honor
2 Battlefield 1942
3 Vietcong

... Original

1 XIII
2 No One Lives Forever 2
3 Jedi Outcast

Gestion

... D'entreprise

1 Rollercoaster Tycoon 2
2 Zoo Tycoon
3 Tropico 2

... Sportive

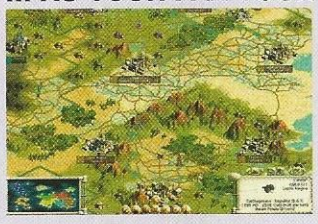
1 L'Entraîneur 4
2 Cycling Manager 3
3 LFP Manager 2003

... Urbaine

1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

Stratégie

... Au tour par tour



1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... En temps réel

1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... Tactique

1 Blitzkrieg
2 Ground Control
3 Cossacks : Art of War

Aventure

1 Syberia
2 Runaway
3 The Black Mirror

Jeux de rôle

1 Neverwinter Nights
2 Baldur's Gate
3 Morrowind

Simulation

1 Flight Simulator 2004
2 Grand Prix 4
3 Colin Mc Rae Rally 3

Oldies

1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2

Sport

1 NBA Live 2003
2 Tiger Woods PGA Tour 2004
3 Tony Hawk Pro Skater 3

Univers persistants

1 Dark Age of Camelot
2 Everquest
3 A Tale in the Desert

Divers

1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

Pour plus d'infos :

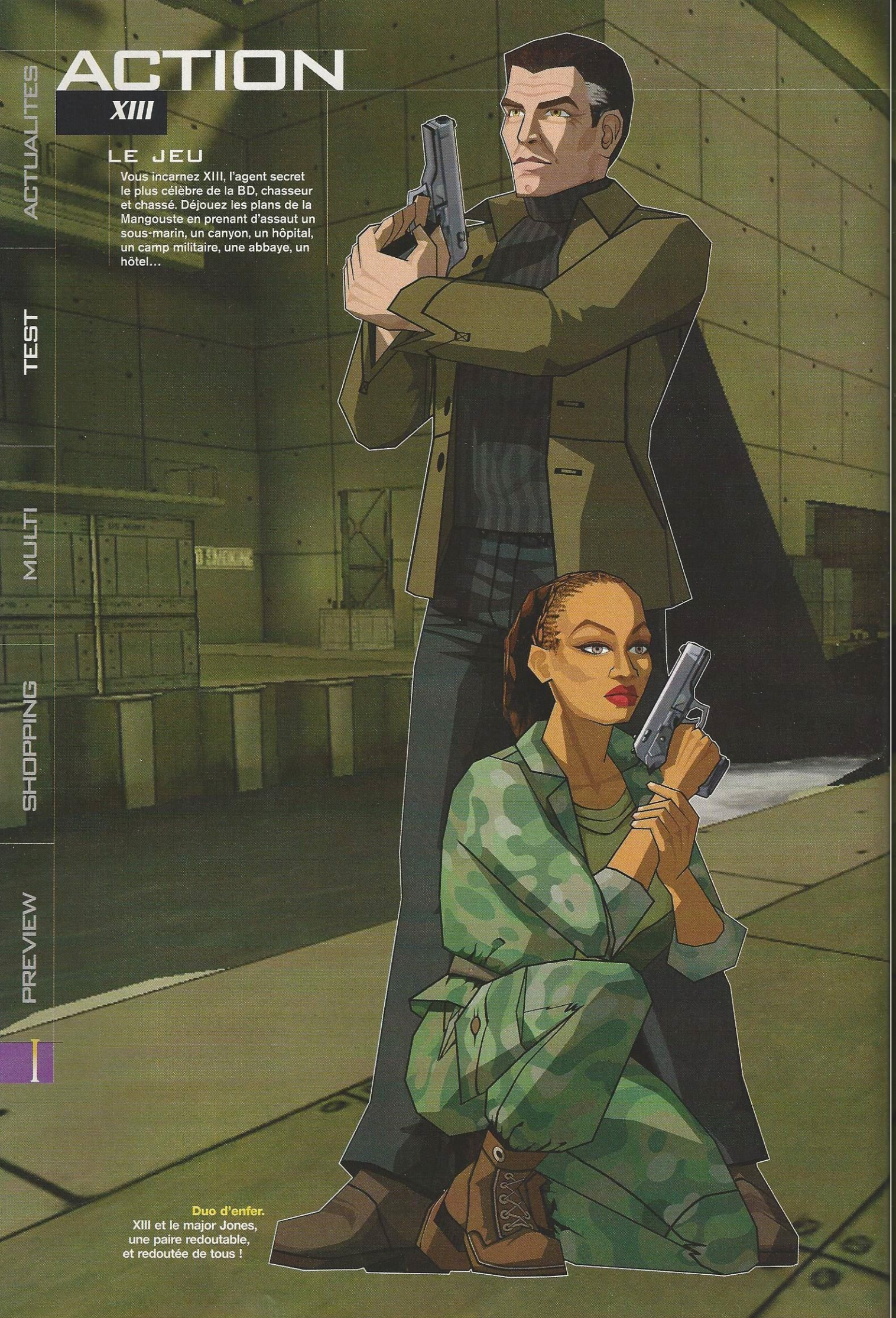
www.gen4pc.com

ACTION

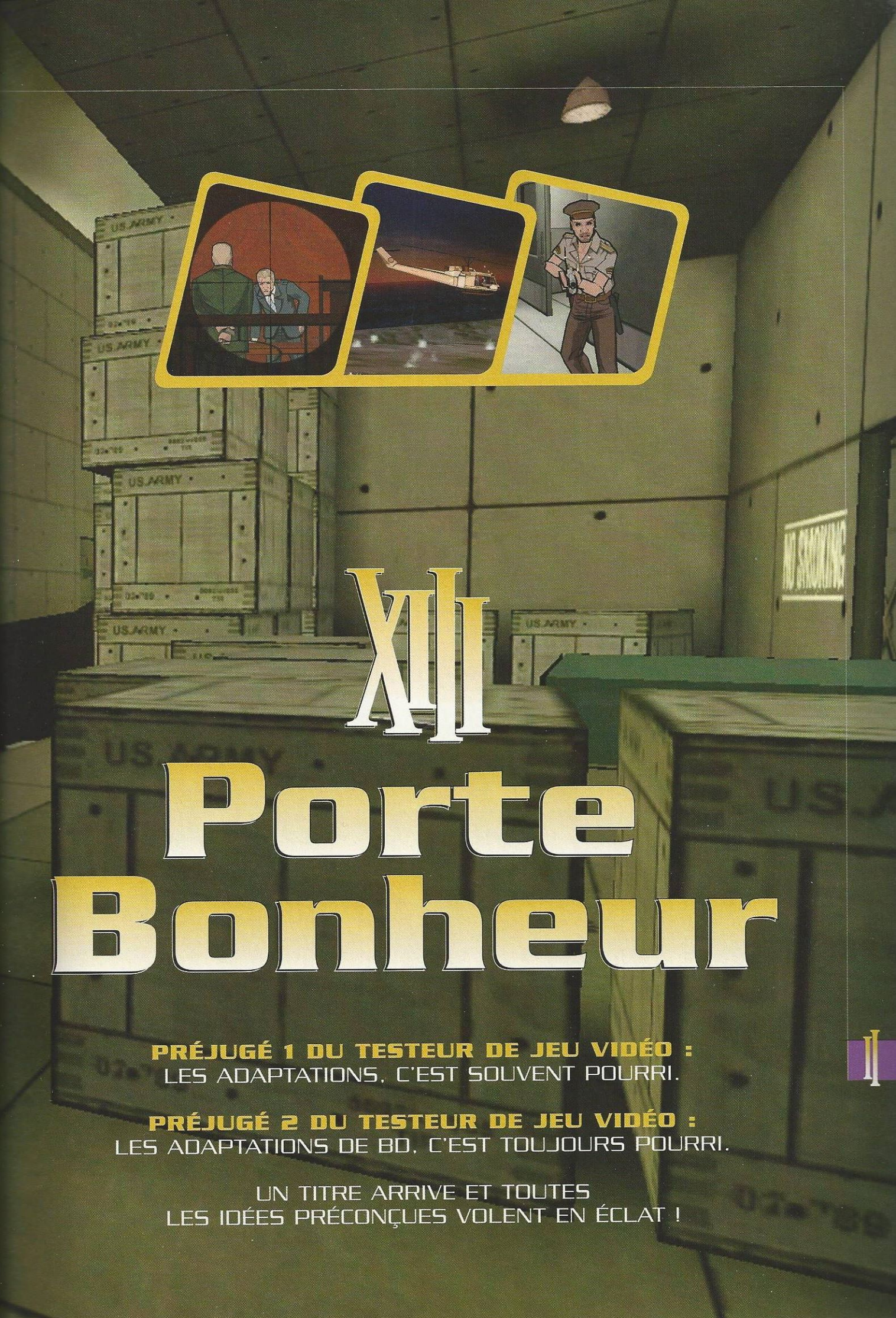
XIII

LE JEU

Vous incarnez XIII, l'agent secret le plus célèbre de la BD, chasseur et chassé. Déjouez les plans de la Mangouste en prenant d'assaut un sous-marin, un canyon, un hôpital, un camp militaire, une abbaye, un hôtel...



Duo d'enfer. XIII et le major Jones, une paire redoutable, et redoutée de tous !



XIII
Porte Bonheur

PRÉJUGÉ 1 DU TESTEUR DE JEU VIDÉO :
LES ADAPTATIONS, C'EST SOUVENT POURRI.

PRÉJUGÉ 2 DU TESTEUR DE JEU VIDÉO :
LES ADAPTATIONS DE BD, C'EST TOUJOURS POURRI.

UN TITRE ARRIVE ET TOUTES
LES IDÉES PRÉCONÇUES VOLENT EN ÉCLAT !

ACTION

XIII

BLA BLA BLA

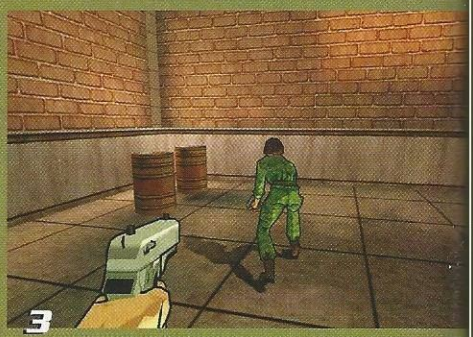
1

2

1. **Surprise.** Un grand moment de solitude : vous apprenez que vous avez tué l'ancien président.

2. **Otages.** L'homme possède un code pouvant sauver des millions de personnes.

3. **Jones.** Elle ne vous sauvera pas la vie comme dans la BD.



3

L'homme tombe. AAAARGH. Dans l'eau. PLOUF. Des coups de feu éclatent. PAN PAN PAN. Et sifflent à ses oreilles. PSSSHJI. Touché, il coule. GLOU GLOU. Il s'en sort miraculeusement, et échoue sur une plage. Trempé jusqu'aux os, il se lève, essaie de marcher. FLOC FLOC. Ben oui, ses godasses sont pleines d'eau. Sa vision se brouille. BRRRZZZZ. Il s'évanouit. TCHONG. Un hélicoptère survole les lieux. TCHOC TCHOC TCHOC. A son réveil, ce naufragé reprend ses esprits dans la douceur d'un lit, installé dans la cahute des sauveteurs. ZBOING ZBOING. Un des ressorts doit être cassé. Votre "infirmière" s'approche, alors que quelqu'un frappe à la porte. TOC TOC. Elle se fait abattre sèchement. TATATATATA.

L'aventure commence. C'est donc le moment opportun d'arrêter les onomatopées car Word et son correcteur orthographique commencent à voir rouge. A l'origine, XIII est une BD. Le héros que vous incarnez dans le jeu se retrouve embarqué dans une salle histoire bien malgré lui. Enfin, pas si sûr. Il est amnésique. Son passé lui reviendra en pleine tronche. Des tueurs sans merci sont lancés à ses trousses. XIII est contre la violence. Mais il doit utiliser la manière forte pour rester en vie. Rapidement, il comprendra qu'il est un soldat d'élite.

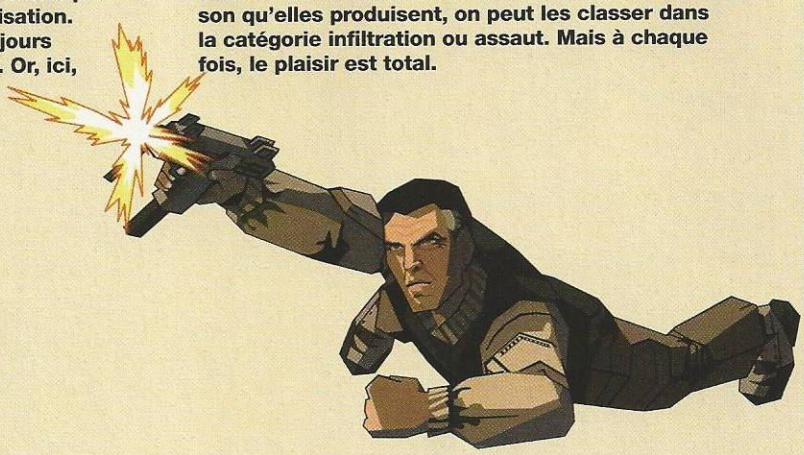
Pour l'aider dans sa quête de restructuration des neurones, on lui fera comprendre qu'il a tué l'ancien président. Perdre la mémoire ne doit déjà pas être très drôle, mais découvrir ce passé ne pousse pas à faire une enquête plus approfondie sur sa propre histoire. Ce qu'il ne sait pas en revanche, c'est qu'il est au centre d'une odieuse manipulation. La trame du jeu reprend cette histoire d'une façon très libre. Et là réside la grande force de ce titre. L'univers reste le même, mais le studio français d'Ubi Soft – cocorico ! – nous propose une tout autre vision.

XIII est un jeu d'action possédant une vue à la première personne, mais le comparer à un simple First Person Shooter (FPS) serait très réducteur. A chaque moment du développement, il y a des choix cruciaux à effectuer. Dans XIII, chacune des décisions prises par le passé se révèlent originales aujourd'hui, à de nombreux points de vue. Et surtout, leur réalisation ne gâche rien.

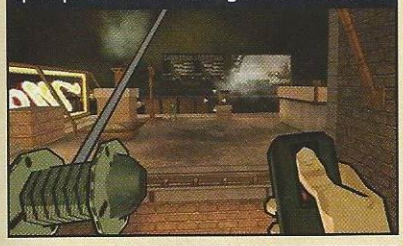
Graphiquement tout d'abord, la comparaison avec Unreal ou Half-Life 2, autres ténors du genre, est impossible. Toutes les possibilités du "cell-shading", très à la mode en ce moment, ont été exploitées. Plus qu'une vulgaire charte graphique, il s'agit également d'un pari audacieux auquel personne n'a cru au départ. Cette idée de graphistes ne

XIII objets, XIII fonctions

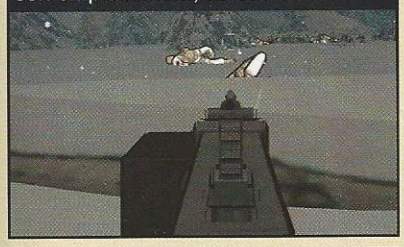
Le bric-à-brac que trimballe XIII est assez classique. Pourtant, ce FPS se démarque par sa réalisation. Dans d'autres produits du genre, il y a toujours une arme que le joueur rechigne à utiliser. Or, ici, elles sont toutes très efficaces. En fonction du son qu'elles produisent, on peut les classer dans la catégorie infiltration ou assaut. Mais à chaque fois, le plaisir est total.



Le grappin
Rares sont les niveaux où il est inutile. L'impression de balancement qu'il procure est une grande réussite.

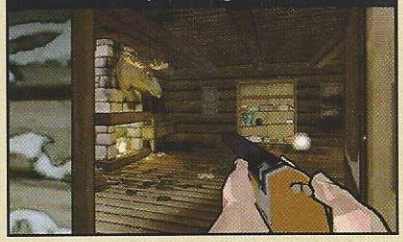


La mitrailleuse sur pied
Elle n'est jamais placée au hasard. Alors, mieux vaut se souvenir de son emplacement, au cas où...



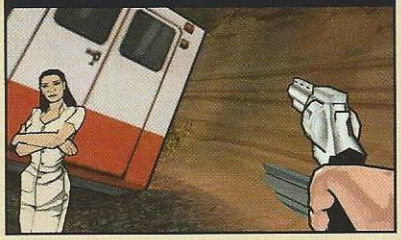
M4A1
Le chargeur est limité à trente balles. Cette arme fait également office de lance-grenades. Très complète.

Le fusil
Original et efficace, même s'il n'y a que deux balles dans le conduit. Evitez d'attaquer un groupe !



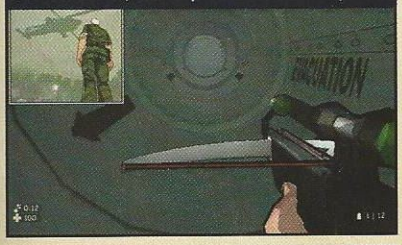
AK-47
On la retrouve dans tous les jeux. Son tir est modulable : automatique ou en rafale. Une valeur sûre !

Le Magnum
Le plus dévastateur des flingues n'est pas un automatique. Il ne faut donc tirer qu'à coup sûr.

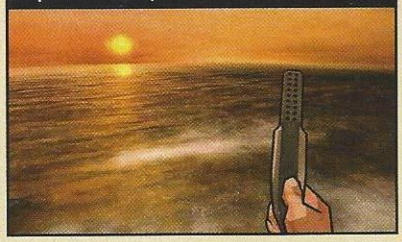


Le bazooka
Utile dans des circonstances bien précises, quand par exemple de nombreux ennemis sont en groupe.

L'arbalète
Dotée d'un grossissement X8, elle permet de se débarrasser d'ennemis de très loin, sans prendre de risques.

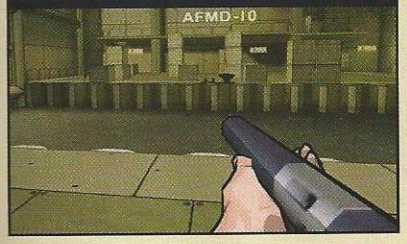


Le couteau de lancer
Une des rares armes à tuer net, en visant la tête. Son utilisation implique cependant la proximité de la cible.



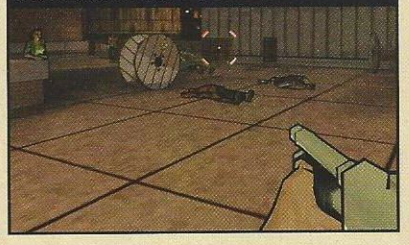
Bout de verre
Ou un cendrier, une chaise, un balai... XIII se sert en fait de tout ce qui lui tombe sous la main.

Le harpon
Plus efficace sous l'eau que sur terre. Là encore, un projectile dans la tête tue son homme.



L'Uzi
Il faut avoir tué deux ennemis pour se la jouer comme ça. Diablement efficace, avec une double rafale.

Le fusil à pompe
Son efficacité n'est plus à prouver. Il devient assez inintéressant face à des adversaires très mobiles.

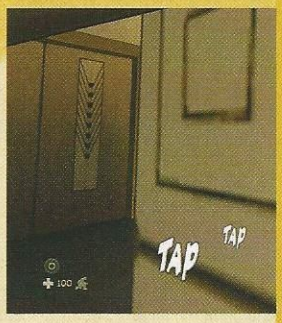


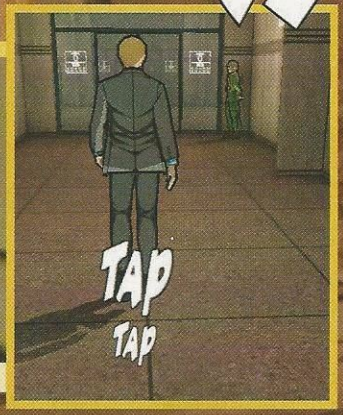
BANG!

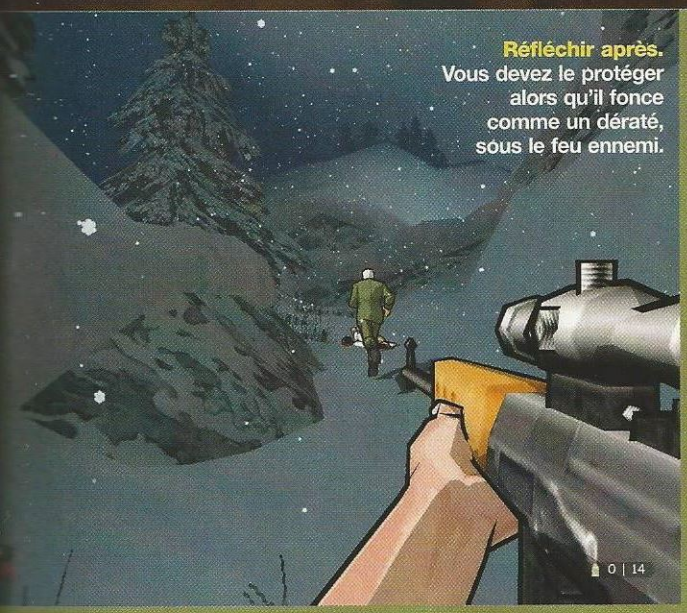
BANG!

Localisation d'un ennemi

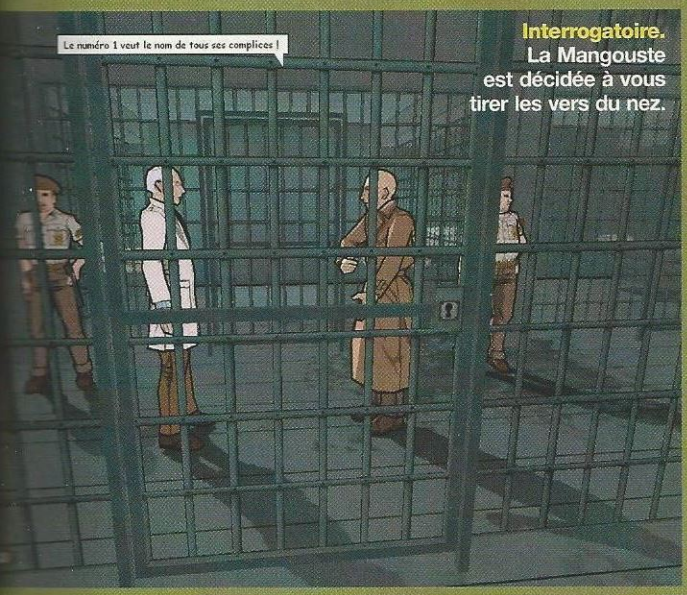
Ou quand le gameplay colle parfaitement à la charte graphique. Lors des missions d'infiltration, il est toujours malvenu de tomber nez à nez avec un ennemi au détour d'un couloir. Avant de se précipiter, il convient d'écouter ses pas pour le localiser. A l'endroit précis où se trouvent ses pieds apparaissent des TAP TAP. Que vous l'ayez de visu ou derrière un mur. Si vous ne les voyez plus, l'homme est à l'arrêt. S'ils deviennent de plus en plus petits, il marche dans une direction opposée et a donc le dos tourné. C'est le moment de passer à l'action !







Réfléchir après. Vous devez le protéger alors qu'il fonce comme un dératé, sous le feu ennemi.



Interrogatoire. La Mangouste est décidée à vous tirer les vers du nez.

Quelques à Élisabeth Pellen, scénariste

Faire du neuf avec un récit aussi immuable que celui de XIII n'est certainement pas chose aisée. Pourtant, tel a été le job d'Elisabeth Pellen.

Gen4 : Dans la BD XIII, il y a énormément de persos. Selon quels critères les avez-vous choisis ?

Elisabeth Pellen : J'ai repris les personnages les plus importants. Le héros, Jones, Carrington... Ensuite, il y avait ce que j'appelle la chair à canon, c'est-à-dire les personnages impliqués dans les phases d'action. Quant aux ennemis de poids, j'ai choisi la Mangouste et je l'ai décliné. Tout a très bien fonctionné grâce à une collaboration très étroite avec le lead game designer.

Gen4 : Dans quel sens a fonctionné la création des niveaux ?

Elisabeth Pellen : J'ai beaucoup pioché dans les cinq premiers albums, riches en événements forts. Mais après, on m'a proposé la scène du téléphérique. Il y a eu de grands échanges d'idées.

Gen4 : Quelle est la contrainte technique de l'écriture d'un jeu comme XIII ?

Elisabeth Pellen : En fait, compte tenu de la liberté offerte par les jeux vidéo, l'écriture doit être différente, par rapport à celle d'un livre "classique". Il faut déstructurer le récit pour éviter toute linéarité. Pour XIII, je me suis pas mal inspirée de Half-Life et de No one lives Forever. L'idée est de toujours surprendre le joueur.

Gen4 : Vous êtes scénariste. Van Hamme, scénariste de la BD, a-t-il collaboré ?

Elisabeth Pellen : Je lui ai soumis un scénario puis un story-board qu'il a accepté, mais il n'y a pas eu d'échange. J'étais libre. Et paradoxalement, je le regrette un peu.

faisait pas l'unanimité. Au début du développement, elle était même contestée au sein du studio, tant les contraintes semblaient innombrables. Mais finalement, elle s'avère tout simplement géniale.

En adaptant une BD, les développeurs ont voulu en garder l'esprit. Ainsi, lorsque l'on tire une balle dans la tête d'un ennemis, des petits "pop-ups" apparaissent, comme des cases de BD. La première montre le personnage juste avant de se prendre le projectile en pleine face. Dans la deuxième, il la reçoit en se tordant de douleur. La dernière le montre mort. Attention, ce ne sont pas des séquences pré-calculées.

Si en mourant, un personnage fait une chute vertigineuse, le même genre de fenêtre apparaît, mettant en exergue la descente de votre adversaire sous un autre angle. Ça ne s'arrête pas là. Surgit à chaque moment de la partie une iconographie tout droit sortie des romans à bulles. L'utilisation des onomatopées est, ici, très courante. Le BOUM des explosions, le CLIC des pistolets vides, le VROAAAAAR des réacteurs d'avions, le NOOOOOOOOOOOOOOOOON des ennemis venant de recevoir une balle en pleine tête... Et tous ces effets ne sont pas gratuits.

Le "cell-shading" permet de réaliser des dessins animés grâce à des techniques 3D. Qui dit dessin animé, dit public jeune ou très jeune. Dans XIII, pas d'ambiguité : l'ensemble de cette charte graphique s'adresse davantage aux fans de comics qu'à ceux de Candy où, il faut bien l'admettre, les "headshots" sont plutôt rares. Tous les choix se révèlent être de vraies bonnes idées, ce qui est assez rare dans le petit monde des jeux vidéo.

Cela dit, XIII ne se distingue pas uniquement par son originalité graphique. Ce serait trop facile. Toutes les actions que nous sommes amenés à effectuer s'avèrent intéressantes. Ainsi, celles du héros ne se limitent pas à éliminer un ennemi, puis à avancer un peu plus loin. De nombreuses phases rappellent les désormais célèbres infiltrations de Sam Fisher, dans Splinter Cell. En effet, le "stealth" représente environ 40 % des missions. L'alternance est donc de mise. Parfois, des petites séquences tout en finesse ponctuent les parties orientées "action".

En prenant une innocente en otage, vous pourrez traverser des couloirs remplis d'ennemis sans risquer de prendre une balle entre les deux yeux. Suspense garanti. Grâce à ce genre de détails, les niveaux se révèlent magnifiquement

1

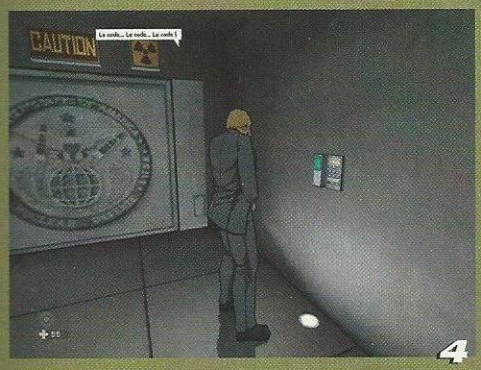
bien pensés. Ni trop longs, ni trop courts... La difficulté est aussi savamment dosée. Sans que cela ne soit linéaire, jamais on ne tourne en rond. Et pour couronner le tout, parmi la petite quarantaine de missions proposées, pas une ne ressemble à une autre. Heureusement d'ailleurs : s'ils nous avaient refait le coup du missile sur le téléphérique, ça aurait été lassant !

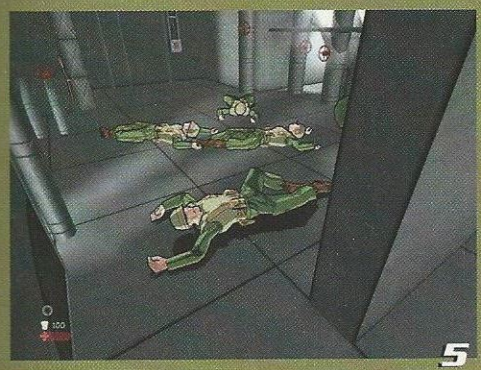
Ah oui, petite précision : on se trouve DANS le téléphérique. Carrington fuit à l'aide d'une corde. Il faut monter sur le toit, utiliser le grappin sur un pylône et descendre ainsi. Arrivé en bas, vous retrouvez le général qui vous donne un fusil de sniper pour une joyeuse séance de ball-trap. Mais la protection du général prime et la fuite vers un hélico s'impose. Un gigantesque assaut a lieu près du point de fuite. Une mitrailleuse sur pied est judicieusement placée à cet endroit. Le ball-trap continue... Dément ! Le concept même du mot "ennui" disparaît de notre cerveau.

Si le rythme est aussi trépidant, ce n'est pas un hasard. En relisant les albums, on s'aperçoit qu'il y a beaucoup de bla-bla. Le scénario du jeu, lui, s'articule autour des cinq premiers volumes. Les moments forts sont repris, d'autres, complètement occultés. Du coup, la narration reste fluide, et l'histoire, logique mais allégée. En un mot : parfait ! Après la lecture d'un album, l'envie de faire un niveau nous gagne. Et après quelques heures de jeu (impossible de n'y jouer que cinq minutes, tant il est prenant), reprendre une BD ne constitue pas une hérésie.

Les deux supports sont complémentaires, même si les personnages changent parfois d'aspect. Ainsi, le Major Jones est méconnaissable. Une décision forcée par les contraintes techniques. A cause des cheveux. Ce n'est pas vraiment grave. Au final, il transparaît de ce jeu un très grand respect de la part du studio de développement pour l'œuvre originale, et une grande tolérance de la part des auteurs qui ont – évidemment – eu un droit de regard tout au long de la production.

Le seul irrespect notable concerne l'intelligence artificielle des ennemis. Plus idiot, tu meurs ! Oui, d'ailleurs, ils meurent. Cependant, l'IA est différente en fonction du genre de la mission. On ne s'en inquiète guère quand le simple fait d'utiliser une arme à feu génère un "Game Over". Mais dans les phases de jeu plus musclées, tout devient beaucoup plus apparent. Imaginez-vous en train de shooter un type avec une arme aussi

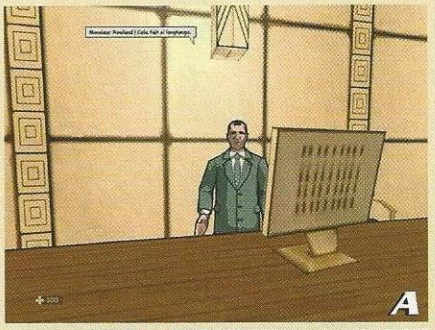




La charte graphique

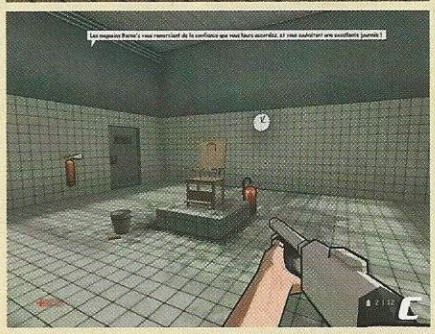
Elle représente toute l'originalité de ce jeu, dont les quatre grands axes vous sont dévoilés ici :

***A.* Le "cell shading".**
Toutes les contraintes techniques qu'il implique sont lourdes à gérer. La preuve. Les contours noirs des personnages et celle des objets sont générés par l'ordinateur, mais pour tout ce qui est immobile, on l'a fait à la main. WAOUH !

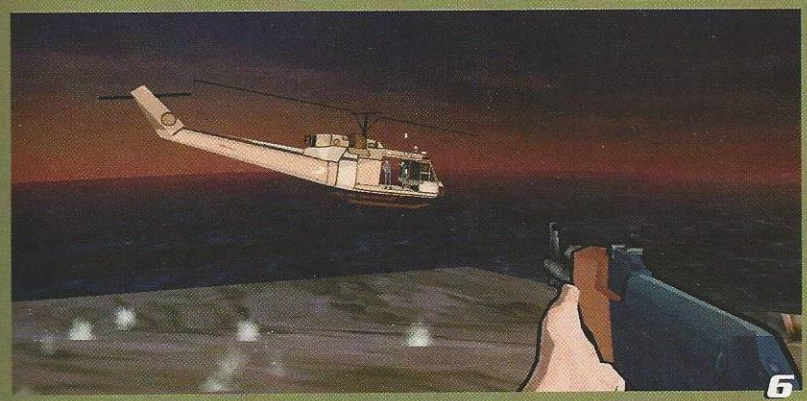


***B.* "Les onomatopées".**
Elles accompagnent chaque événements marquants et, surtout, enrichissent l'image. A ce propos, merci au studio de nous avoir donné leurs images source pour enrichir la maquette de ces pages.

***C.* "Les bulles".**
Les conversations apparaissent sous forme de bulles. Ce sont également des indices précieux sur la position du perso, car la base de la bulle indique l'endroit d'où proviennent les sons.



***D.* Les pop-ups.**
Appellé ainsi en interne, ils sont bien moins gênants que dans une navigation sur Internet. Avec eux, c'est toujours du spectacle, plutôt violent d'ailleurs.



***1.* Morgue.**
Pour accéder au couloir suivant, il faut monter sur les planches.

***2.* Fusible.**
Le jeu est rempli de petits objectifs de ce genre.

***3.* Snipe.**
Quand la première image apparait, c'est que vous avez déjà tiré.

***4.* Le code.**
Ce n'est vraiment pas le moment d'avoir un trou de mémoire.

***5.* Morphée.**
Ils ne sont pas morts, vous les avez juste assomés.

***6.* Précision.**
Vous ne visez pas l'appareil, mais les tireurs à l'intérieur.

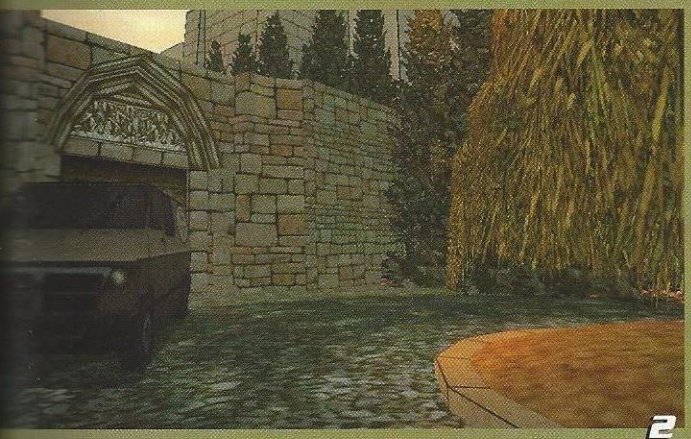
ACTION

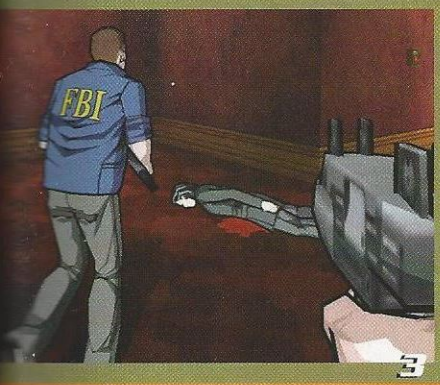
XIII

AAAAAHHHH

Le mode Multi

Très inspiré d'Half-Life et de Counter-Strike, XIII propose aussi des modes de jeu originaux comme la faucheuse. Dans ce type de parties, vous devez tuer... la mort. Si elle vous touche, vous êtes cuit. Mais si vous la blessez avec une grenade par exemple, vous marquez énormément de points. Avec un flingue beaucoup moins. Un autre mode consiste à récupérer des objets dans des caisses. On ne sait jamais ce que l'on va obtenir, peut-être des malus. Le Deathmatch fait penser à HL, Sabotage à Counter. On termine avec un Capture the Flag un peu obligatoire dans ce genre de jeux. Réussi mais moins intense que les jeux précités.





1. Discrétion. La découverte de leur corps impliquerait un échec de la mission.

2. Véhicule. Juste le petit regret de ne pas pouvoir les conduire.

3. Alliés. Le FBI n'est pas toujours à vos trousses. Parfois, il vous aide.

discrète qu'une AK-47 ! Evidemment, il s'effondre. Seule, la logique en sortirait indemne. Si un autre garde patrouille à une dizaine de mètres de là, il peut ne pas l'entendre. Incroyable !

Individuellement, les personnages "fonctionnent" assez bien. En revanche, ils n'ont aucun esprit de corps. Pour des militaires, on frise la haute trahison ! Ce problème se remarque d'autant plus que certaines missions exigent pas mal de discrétion. En infiltration, vous devrez très souvent planquer les corps pour ne pas mettre la puce à l'oreille de gardes qui patrouillent.

Cette richesse constitue un atout certain, mais peut également gêner. A force de nous surprendre, XIII donne parfois l'impression de ne pas trouver de ligne directrice claire. Toutefois, les joueurs ne devraient pas s'en plaindre. Même s'il s'agit d'une adaptation, ils trouveront là un des jeux les plus originaux et les plus audacieux de l'année.

Léo de Urlevan

XIII — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Ubi Soft
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	6 novembre 2003
SITE :	www.xiii-thegame.com

CONFIGURATION MINIMUM : P3 à 700 MHz ; 128 Mo de RAM

☺
- Adaptation libre, mais respectueuse
- Le premier FPS vraiment scénarisé
- Missions variées... et intéressantes !

☹
- Mode Multijoueurs un peu léger

CLASSEMENT

GRAPHISME	93
SON	85
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	95
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	80

95

Rencontre avec le chef de projet et le co-producer

Il est plutôt rare de rencontrer les développeurs d'un jeu dès la phase de test. Mais bon, on a tellement accroché que quelques questions s'imposaient.

Gen4 : La genèse de XIII, c'est quoi exactement ? J'imagine qu'il doit y avoir des fans dans l'équipe !

Julien Barès, chef de projet : Oui, il y a évidemment des fans. Le projet provient du marketing ! Une opportunité totale. Il consistait tout d'abord à faire un FPS très rapide avec une petite équipe. Il a vite fallu reconnaître que ça, ce n'était pas dans nos compétences. Nous nous sommes donc attachés à faire du "décalé".

Gen4 : D'où le "cell-shading"...

Jean-Marc Geffroy, co-producer : C'est une idée de graphistes qui n'a pas tout de suite plu à tout le monde. Le marketing n'était pas d'accord, et même au sein de l'équipe, on a beaucoup discuté. Des journalistes nous ont aussi dit qu'un FPS en "cell-shading" était une mauvaise idée. Ce n'était pas gagné. Au bout de dix mois, on s'orientait d'une façon définitive vers cette technique.

Gen4 : Le moteur d'Unreal s'y prêtait-il vraiment ?

JMG : Tout à fait. Enfin, sur PC. Sur PS2, les codeurs se sont un peu arraché les cheveux. Mais les avantages ont pris le dessus. C'est un moteur que l'on connaît bien d'une part. D'autre part Ubi a acheté ce programme pour d'autres jeux. Ça nous permet de communiquer avec leurs équipes.

Gen4 : XIII est exceptionnel, mais on reste parfois sur notre faim. Je pense à la conduite des véhicules par exemple. Une suite est-elle envisageable ?

JB : A priori, oui. Les ventes du premier répondront définitivement à cette question, bien entendu.

JMG : Pour la conduite des véhicules, cela aurait pu être possible, mais nous serions sortis du cadre du FPS. On ne voulait pas prendre le risque de faire des phases de jeu moins intéressantes que d'autres.

JB : On a renoncé à beaucoup de choses. Seulement 5 % des idées que nous avons brassées au cours de ces deux ans et demi de développement se trouve dans le résultat final. Mais il a bien fallu sortir le titre.

Gen4 : Vos rapports avec Van Hamme et Vance ? Ça s'est bien passé ?

JB : A la perfection. Vance a été un peu surpris de voir le look de Jones. On lui a expliqué nos contraintes : il n'en saisissait pas toutes les subtilités et on est tombé d'accord sur le modèle actuel. Ce qui transparaissait de ces échanges, c'était à peu près ça : "les jeux vidéo, ce n'est pas notre métier. Tant que vous respectez notre boulot, on respecte le votre". Aucune licence ne peut se passer aussi bien. On était face à un univers riche que l'on a pu adapter avec une grande marge de manœuvre.

ACTION
XIII

Le cell-shading en deux mots

OU EN DEUX PAGES SI VOUS PRÉFÉREZ... LA SORTIE DE XIII EST L'OCCASION RÊVÉE DE FAIRE UN ZOOM SUR CETTE TECHNIQUE, ET DE REVISITER SES CLASSIQUES.

Avec son rendu étonnant, le cell-shading est plutôt déroutant. Pourtant, derrière cette petite prouesse technique, on ne trouve que quelques principes très simples. Le premier consiste à uniformiser les couleurs des personnages et des décors : même si, à chaque étape d'animation, les couleurs changent, leur nombre reste limité. Le deuxième réside dans l'ajout d'un contour noir pour obtenir un aspect bande dessinée ou dessin animé. Détaillons ces deux étapes.

ET LA LUMIÈRE FUT !

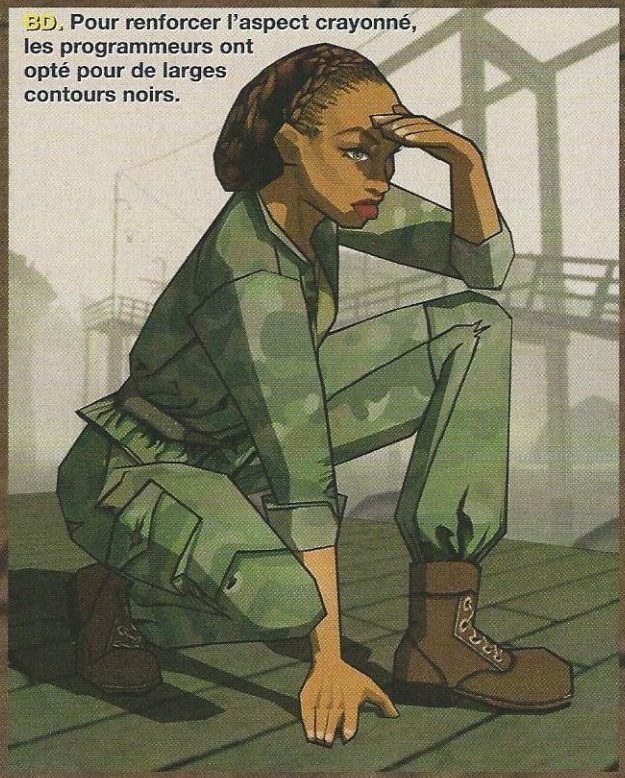
Le shading, c'est l'ombrage. Or, qui dit ombre, dit aussi lumière. Et il y a belle lurette que les techniques d'éclairage sont connues en programmation. Le moteur graphique des jeux "cell-shadés" n'est en rien différent des autres. Comprenez par là que toute la nuance s'effectue au moment de calculer la lumière qui frappe l'objet en 3D. Celui-ci est constitué d'un amas de polygones collés les uns aux autres. Pour éclairer ces surfaces élémentaires, on se base sur la luminosité de leurs sommets. Pour chaque pixel d'un polygone, la lumière se calcule de façon linéaire : on prend la valeur de deux sommets et on interpole les valeurs entre. De cette façon, il n'y a pas de rupture dans les couleurs et le dégradé se veut linéaire. Bien sûr, il n'y a pas que deux sommets dans un polygone, le tout résultant d'un calcul de moyennes. Il s'agit du fameux "Gouraud shading".

LIGNE BRISÉE

L'interpolation linéaire chez Gouraud confère au polygone une variété de couleurs due au fait que chaque pixel possède une luminosité différente. Contrairement au modèle de Gouraud, le cell-shading n'interpole pas la lumière de façon linéaire. On fait la distinction entre ombre et lumière, ce qui n'est en général pas prévu dans Direct3D ou dans l'OpenGL. Du coup, chaque jeu possède un rendu unique. Certains calculent des transitions entre les zones ombrées et lumineuses, d'autres non. Alors soit l'ensemble est éclairé, ou pas. On a donc moins de couleurs au final et on obtient de grandes zones uniformes, comme si elles avaient été peintes. Généralement, les ombres sont aussi faussement calculées. Une texture d'ombre est appliquée à l'objet. Ainsi, l'ombrage est créé dynamiquement et change en même temps que la position de l'objet à l'écran.

1. Linéaire. L'ombrage est progressif.

2. Non linéaire. La luminosité n'est plus continue, d'où un morcellement des couleurs à l'écran.

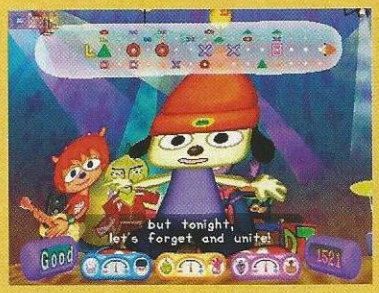


BD. Pour renforcer l'aspect crayonné, les programmeurs ont opté pour de larges contours noirs.

1. Le passé

Les deux précurseurs de cette représentation qu'est le cell-shading nous viennent de la console. Il s'agit de Parappa the Rapper sur PlayStation, sorti fin 1997 par Sony, et de Jet Set Radio, apparu en octobre 2000 sur la Dreamcast de Sega. A la même période sortait aussi Fear Effect d'Eidos. Parappa n'avait pas vraiment un rendu cartoon, mais plutôt papier : les personnages raplapla se tordaient tels une feuille. Six ans après, la technique a vieilli et le screen qui illustre ces pages est plus présentable, car provenant du deuxième opus sur PS2. Pour Jet Set Radio, par contre, pas de soucis. Il s'agissait de cell-shading dans son sens le plus strict, et le jeu a provoqué un petit séisme à l'époque. Avec le recul, on lui trouve pas mal de défauts, notamment sur les traits noirs qui apparaissent et disparaissent de façon intempestive. Il faut dire que, depuis, une petite bombe verte à mèche blonde est passée par là.

Délire. Jet Set Radio est le titre qui a lancé le cell-shading. Ça bouge dans tous les sens, c'est coloré...

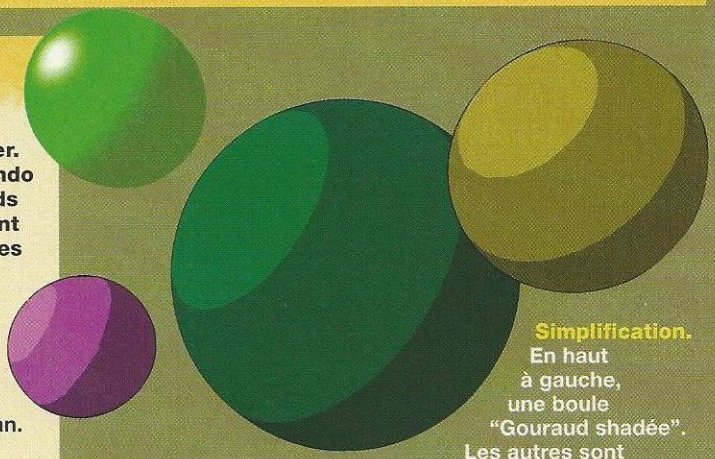


Raplapla. Dans sa deuxième version, le jeu présente en plus un aspect feuille de papier comme si les personnages n'avaient aucune épaisseur.

2. Le présent

Bien évidemment, la référence incontestée en matière de cell-shading est Zelda The Wind Waker. Sorti il y a près d'un an au Japon, le hit de Nintendo ne souffre d'aucun défaut technique. Pas de bords noirs, peu de couleurs, mais un éclairage vraiment magnifique vous mettant une bonne claque dès les premières heures de jeu.

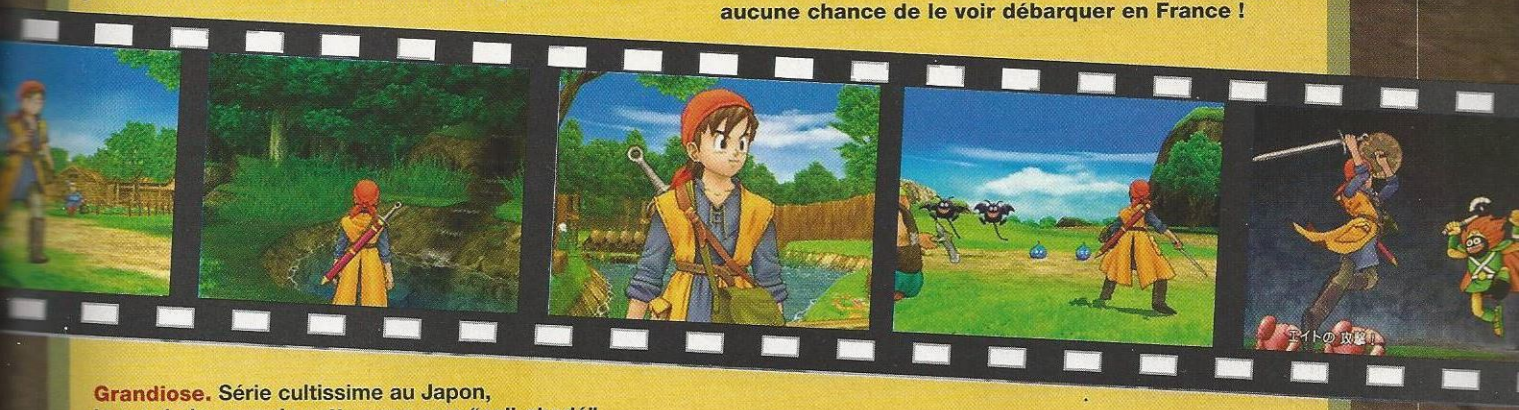
Le must. Pas de contours, mais surtout aucun bug à l'écran. Une féerie !



Simplification. En haut à gauche, une boule "Gouraud shadée". Les autres sont "cell-shadées" avec des couleurs uniformisées.

3. L'avenir

Nul doute que nous n'avons pas fini de voir sortir des jeux à la tronche de dessin animé. Regardez ce qui sort prochainement sur PS2 : le nouveau Dragon's Quest de Square Enix. Admirez surtout, vous n'avez aucune chance de le voir débarquer en France !



Grandiose. Série cultissime au Japon, le prochain opus de cette saga sera "cell-shadé". La fusion de Square Soft et d'Enix porte ses fruits !

TIRONS UN TRAIT SUR LE PASSÉ !

Il ne plus reste qu'à s'occuper des contours. Alors, soit vous créez un double de l'objet plus gros que l'original et tracez ensuite ses contours en noir. Soit vous tracez directement les arrêtes de l'objet en noir, avant de texturer. Grossièrement, cela revient au même. Toujours est-il que, bien souvent, lors de l'animation des premiers héros "cell-shadés", les contours disparaissaient ou s'entrechoquaient. Plein d'astuces – désormais bien au point – permettent de savoir quand il faut afficher le contour et quand il ne le faut pas. La position la plus simple (en apparence seulement) est celle de Nintendo qui, pour son dernier Zelda, n'a pas opté pour des contours. Voyez d'ailleurs dans ces pages quelques exemples de jeux "cell-shadés", et admirez l'évolution ! On est peu de choses, n'est-ce pas ?

Jérôme

ACTION

XIII

L'éternelle résurrection

APPARUE EN 1984, XIII, LA BD, EST DEVENUE AU FIL DES TOMES UNE RÉFÉRENCE UNIVERSELLE. ET SON PERSONNAGE PRINCIPAL, UNE ICÔNE PLANÉTAIRE.

Pénétrer l'œuvre de Jean Van Hamme et William Vance, c'est un peu comme entrer en religion. De simple lecteur, tout à chacun devient dévot à mesure que le mystère XIII se désépaissit, à mesure que le dossier classé secret défense livre ses premières pièces. Car l'histoire de cet amnésique, sur qui on a lâché les chiens et sur qui glissent toutes les larmes de l'enfer, est en tout point saisissante. Sa quête pour recouvrer son identité, aux quatre coins du monde, est une profession de foi. Et cette quête ne tient souvent qu'à un fil, plus exactement à trois montres d'argent, énigme qui le taraudait depuis la nuit du 3 août. Pourtant, pour Maria et tous ses proches, il va jusqu'au bout, là où va l'indien et endosse toutes les personnalités qu'on lui prétend. Sous les traits d'El Cascador, il croit bien tenir son sésame. Ses réflexes d'anciens membres des Spads font merveille, mais déjà s'avance le jugement. XIII contre tous, fait bientôt place à XIII contre un. Tout remonte alors à la surface, la Mangouste, le dossier Jason Fly. Le voile se lève. Le rouge total livre ses trésors. Et l'œuvre devient chef d'œuvre. Et ça n'est pas fini. Le jour du soleil noir a beau être passé. Des soupçons demeurent. Seules les prochaines aventures de l'homme à la mèche blanche pourront faire la lumière. Seuls les prochains tomes seront capables d'assouvir notre manque.

Numéro XIII | Lieutenant Jones | Général Carrington | La Mangouste | Amos

BLACK ISLE STUDIOS PRÉSENTENT

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER™

Une aventure fantastique, au cœur de la Renaissance.

JEU DU MOIS PC JEUX SEPTEMBRE 2003

89 %
"UN MÉLANGE DE FALLOUT ET DE BALDUR'S GATE"

SÉLECTION GAMEKULT.COM

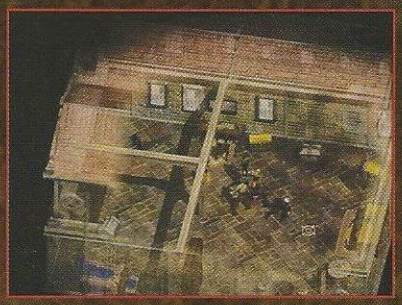
Gen4 L'essentiel des jeux PC

88 %

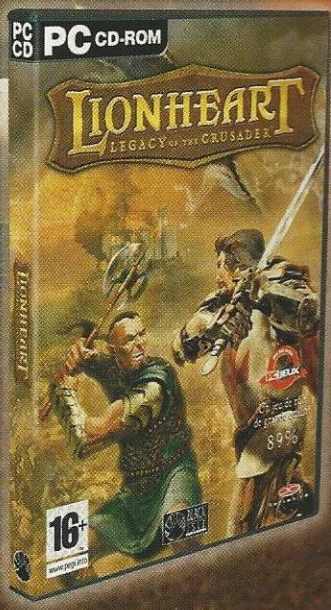
TTP://LIONHEART.BLACKISLE.COM

...ivez l'Europe du XVIème siècle, à travers 80 cartes.

Plus de 60 sorts, des centaines d'armes, des hordes de monstres.



Le système de création de personnages SPECIAL hérité des jeux FALLOUT.



Mode coopératif à 4.

16+ www.pegi.info

avalon INTERACTIVE

BLACK ISLE STUDIOS

POWERED BY gamespy

Interplay

Reflexive entertainment inc

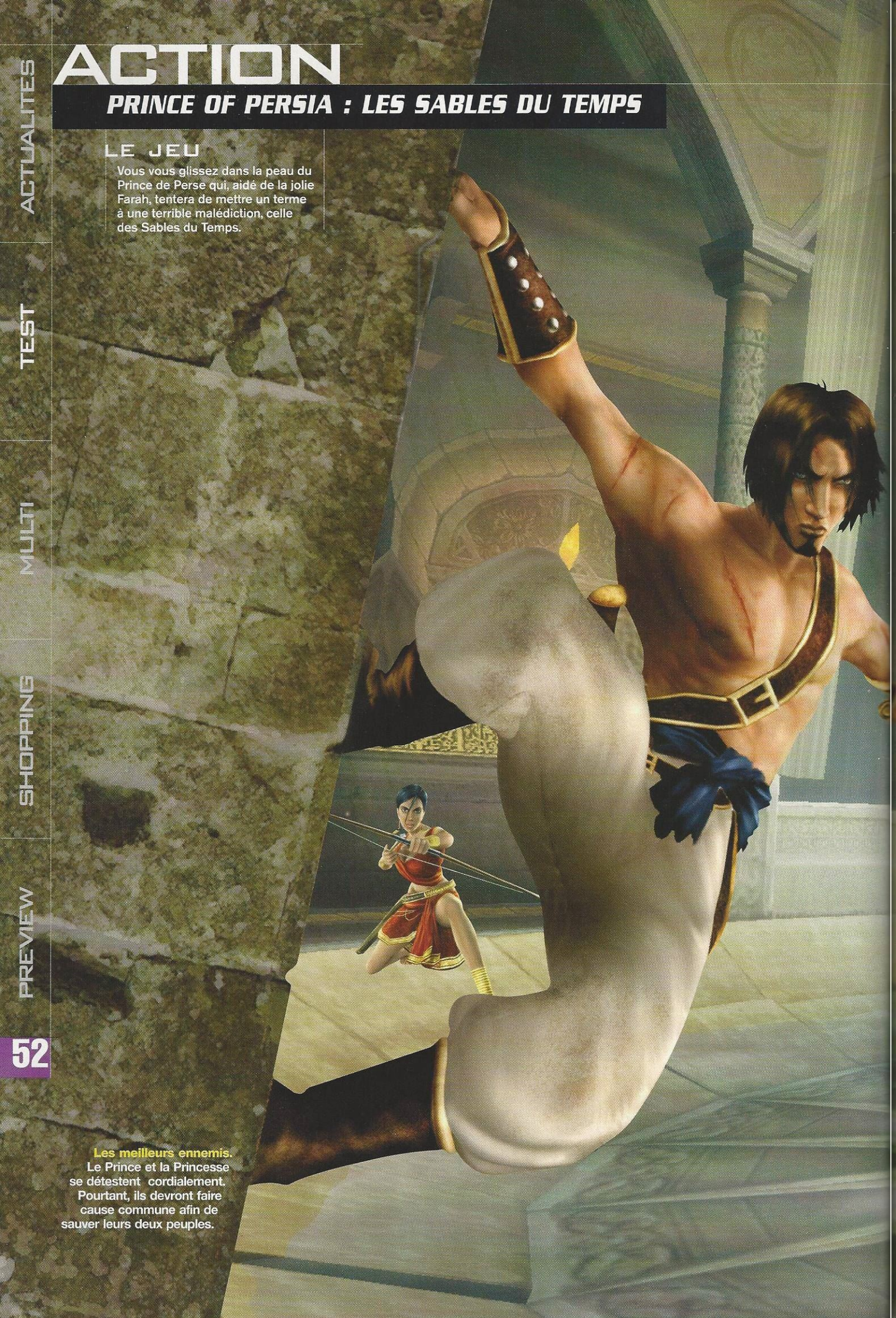
...HEART: Legacy of the Crusader © 2003 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Reflexive Velocity Engine © 2003 Reflexive Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, Black Isle Studios, the Black Isle Studios Logo, ...rt: Legacy of the Crusader, and the Lionheart: Legacy of the Crusader logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Reflexive and the Reflexive logo are trademarks of Reflexive Entertainment, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" ...are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

ACTION

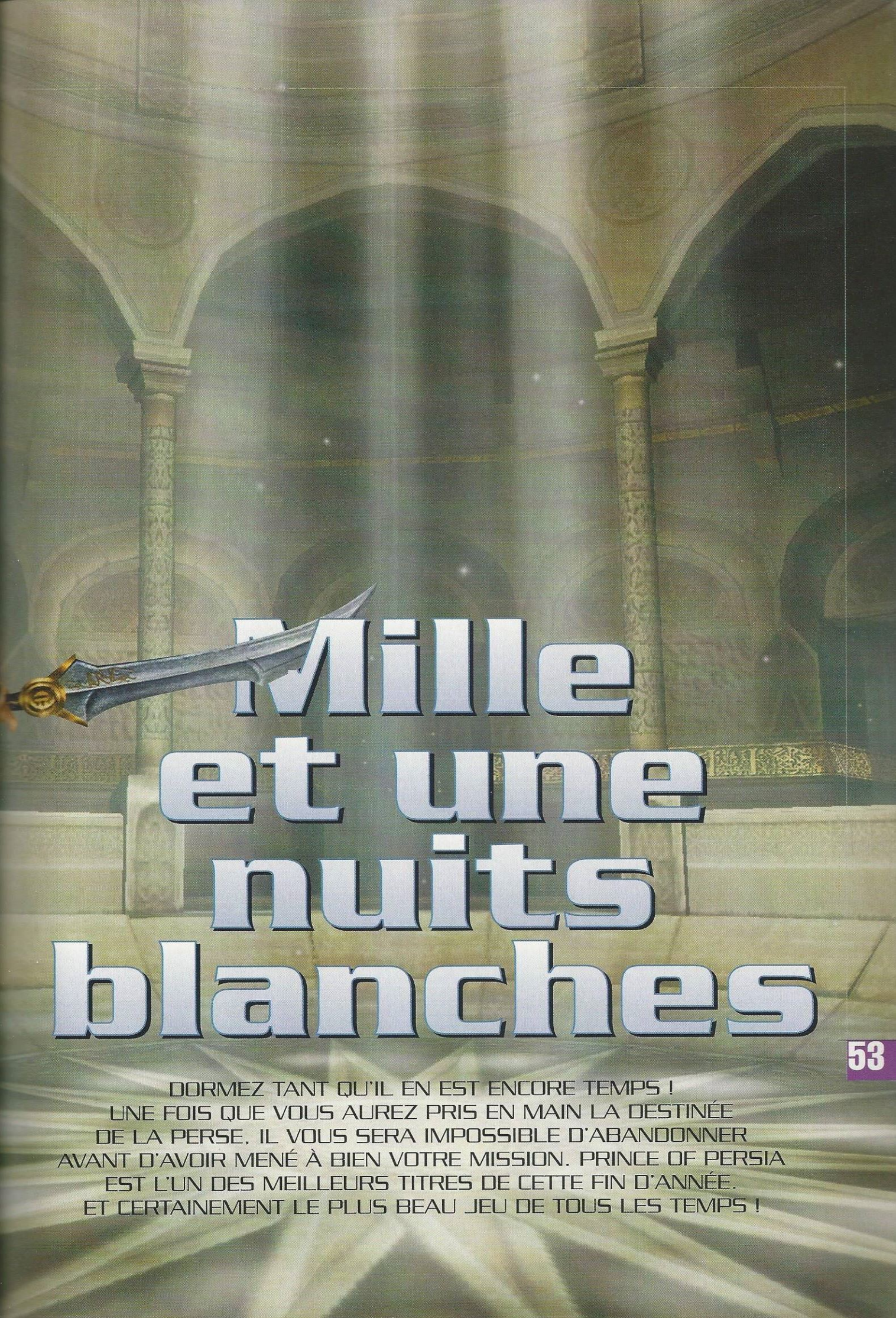
PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS

LE JEU

Vous vous glissez dans la peau du Prince de Perse qui, aidé de la jolie Farah, tentera de mettre un terme à une terrible malédiction, celle des Sables du Temps.



Les meilleurs ennemis. Le Prince et la Princesse se détestent cordialement. Pourtant, ils devront faire cause commune afin de sauver leurs deux peuples.

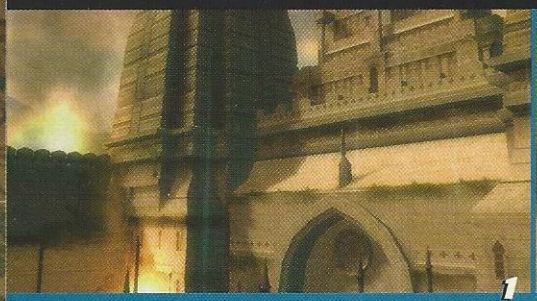


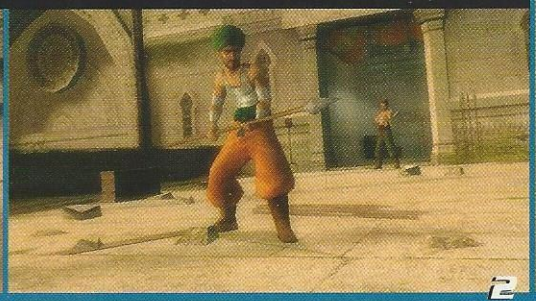
Mille et une nuits blanches

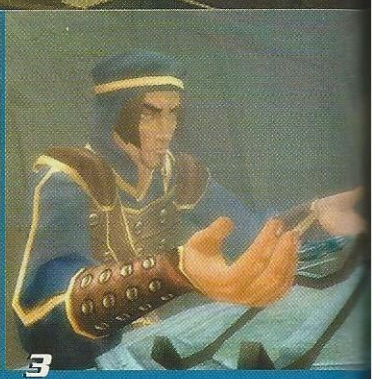
DORMEZ TANT QU'IL EN EST ENCORE TEMPS ! UNE FOIS QUE VOUS AUREZ PRIS EN MAIN LA DESTINÉE DE LA PERSE, IL VOUS SERA IMPOSSIBLE D'ABANDONNER AVANT D'AVOIR MENÉ À BIEN VOTRE MISSION. PRINCE OF PERSIA EST L'UN DES MEILLEURS TITRES DE CETTE FIN D'ANNÉE. ET CERTAINEMENT LE PLUS BEAU JEU DE TOUS LES TEMPS !

ACTION

PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS







1 Assaut. Avec votre père, vous attaquez le palais du Maharadjah aux Indes. Pas sympa, ça !

2 Gardes. Armés, mais pas très dangereux. Ils sont là pour vous apprendre à vous battre.

3 Découverte. Cette dague est magnifique, mais elle sera la cause de tous vos ennuis.

4 Et hop ! En voyant évoluer le Prince, on se demande si les escaliers avaient bien été inventés à son époque...

En quête d'aventure et de reconnaissance, le Prince de Perse a rallié les Indes pour livrer bataille aux côtés de son père. C'est une première pour lui. Après s'être aguerri auprès des plus grands maîtres, à l'ombre de son luxueux et rassurant palais, il peut enfin faire ses preuves et étaler tous ses talents de guerrier. Avec son aide, le Roi inflige une cuisante défaite au Maharadjah, capture sa fille, le dépouille de ses richesses... Parmi ses trésors de guerre figurent une dague et un sablier.

Ces objets sont d'une valeur inestimable, et celui qui les possède devient le maître du temps. Mais ça, le Prince ne le soupçonne même pas. En revanche, un vizir malveillant le sait. Il compte bien s'approprier ce pouvoir pour dominer le monde, et ainsi devenir calife à la place du calife. Alors il persuade le Prince d'insérer la dague dans le cœur du sablier. En faisant ça, sans même se soucier des conséquences, il libère les

Un athlète émérite

Le Prince est capable de se sortir de n'importe quelle situation, de par ses qualités athlétiques. La preuve en images ! Sachez toutefois qu'il aurait fallu des pages et des pages pour étaler les 750 animations différentes dont il bénéficie. Vous pourrez les découvrir par vous-mêmes.

Son extraordinaire agilité lui permet de briller au corps à corps.

Vous avez déjà essayé de passer de l'autre côté de l'échelle ?

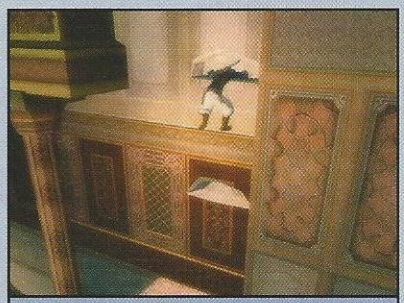
Tel un singe, il est capable de grimper à un arbre, à un pilier...

Pour éviter de tomber, mieux vaut courir vite, très vite même.

La tête en bas, sur une seule main, une épée dans l'autre...

Une telle position déstabiliserait n'importe quel adversaire.

Vous passerez pas mal de temps à vous envoyer en l'air. Terrible !


La moindre aspérité dans un mur lui permet de s'y accrocher.

Sables du Temps. Chaque grain transforme le peuple en une horde de démons. Seuls le Prince et Farah, la fille du Maharadjah, sont épargnés.
Si leurs rapports sont plutôt houleux, ils vont devoir mettre leur rancœur de côté et faire cause commune pour sauver le monde d'une issue fatale. Le Prince de Perse a pour lui une agilité exceptionnelle, une vélocité incroyable et une dextérité hors pair un sabre à la main. La Princesse, quant à elle, ne se sépare jamais de son arc et peut surtout atteindre des endroits à première vue inaccessibles, en passant par des trous de souris ou de simples brèches striant un pan de mur.

L'union fait la force

A deux, ils ne seront pas de trop pour déjouer les innombrables pièges dont les lieux regorgent. Car s'ils sont tout simplement magnifiques, les bâtiments peuvent s'avérer meurtriers. C'est à croire que notre Prince n'est pas né sous une bonne étoile. Chaque fois qu'il fait un pas, le sol se dérobe sous ses pieds ou il déclenche un mécanisme irréversible pouvant le conduire à une mort aussi soudaine que cruelle. Gare aux tapis de pics, aux disques affûtés surgissant des murs, aux précipices qui apparaissent sous vos pieds... Heureusement, le Prince est un athlète émérite, capable de se sortir de toutes les situations.
Peu importe si le couloir s'effondre alors qu'il s'apprêtait à le traverser. Sans même ralentir sa course, il décide de marcher sur le mur pour atteindre une autre plate-forme, plus solide. Sa seule limite : son imagination. Et peut-être les lois de la gravité, bien qu'il les défie souvent. En moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire, il est capable de faire un salto pour monter sur un meuble, courir sur le mur, se servir d'une barre comme un as du trapèze, se jeter dans le vide pour atteindre un immense pilier, puis faire un saut pour enfin atteindre une bordure... située quinze mètres au-dessus du sol.

Des combats spectaculaires

Parfois, le Prince ne peut éviter l'affrontement avec ces créatures des sables. Il sort alors son sabre de son fourreau et engage le combat, démontrant toutes ses qualités de guerrier. Non sans style, d'ailleurs. Roulade, salto arrière, saut de main... Toutes les acrobaties sont possibles. Et

ACTION

PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS

Farah, La fille du Maharadjah... Mais c'est surtout une femme de caractère.

1

2

pour peu qu'un mur se trouve à proximité, il peut y prendre appui et se ruer sur ses ennemis. Enfin, quand il ne décide de prendre appui directement sur eux, pour passer dans leur dos et les laminer avec son arme.

De toutes façons, coûte que coûte, il mènera à bien sa mission. Et si jamais il venait à faire un choix malheureux (*"Tiens, si je me jetais dans le vide pour me rattraper à cette petite branche ?"*) ou à présumer de ses forces (*"Ok, ils sont quinze et je suis gravement blessé, mais je vais les défier !"*), la dague lui serait d'une aide précieuse. Elle seule lui permet de venir à bout des créatures de sable. Quand il la plante dans leur cœur, comme un pieu dans celui d'un vampire, ils disparaissent définitivement. Et elle a surtout pour vertu d'arrêter le temps, et même de le remonter.

Quand la bataille fait rage et qu'une vague de démons déferle sur vous, il faut absolument tirer parti de ses pouvoirs, pour "paralyser" l'un d'eux et prendre le temps de vous occuper de tous les autres. Si cela ne suffit pas, et que vous veniez à mourir, il est possible de revenir une dizaine de secondes en arrière. Ainsi, la bataille peut reprendre juste avant le coup qui lui a été fatal. Un pouvoir dont on peut user et abuser. Du moins, tant que la dague est pleine de sable. A chaque monstre anéanti, elle se remplit.

Farah, une alliée "de poids"

Farah est la fille du Maharajah. Ses relations avec le Prince sont plutôt houleuses. Dotée d'un sacré caractère, elle lui en veut d'avoir libéré – bien malgré lui – les Sables du Temps. Elle cherche donc à récupérer sa dague, seule arme efficace contre les étranges créatures qui peuplent désormais la Perse. Mais pour s'en sortir, Farah et le Prince devront s'allier. Mince comme un cure-dent, elle pourra actionner des mécanismes qu'il ne peut atteindre, en passant par des trous de souris. Et quand il faut se battre, ce n'est pas la dernière à bander son arc.

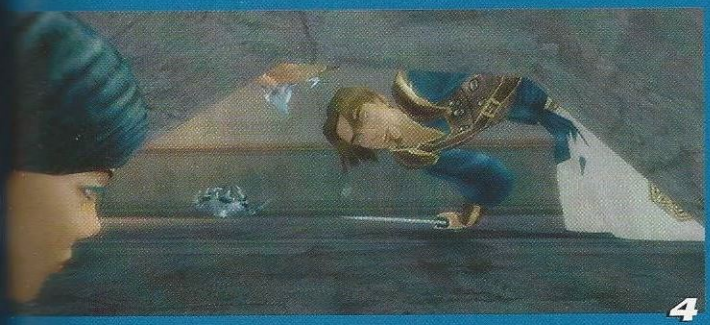
1 Taille fine.
Toute menue, Farah pourra pénétrer par des brèches minuscules. Sveltesse !

2 Avec son arc...
Cette fille de bonne famille fait des manières, mais une fois au combat, elle se lâche.

3 Attitudes
Quand on les laisse seuls, ils bougent leur corps de jolie manière.

4 Chassé-croisé.
Le Prince et la Princesse se sépareront souvent. Pour mieux se retrouver par la suite !

3



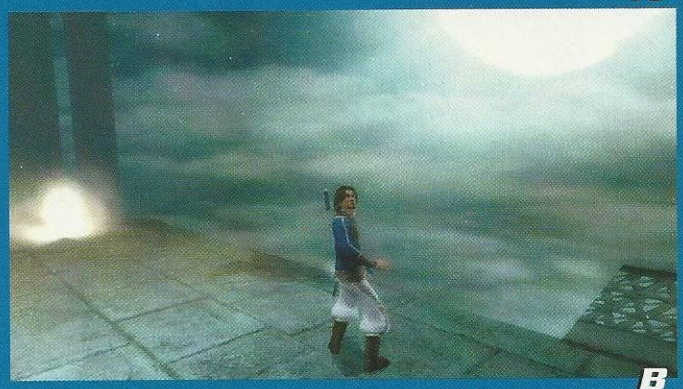
4

Jordan Mechner, l'orfèvre du jeu

N'y allons pas par quatre chemins ! Jordan Mechner, créateur de Prince of Persia et consultant sur Les Sables du Temps, est un véritable génie, un artiste qui a donné naissance à une des plus célèbres sagas vidéoludiques. Sa recette ? *"L'élégance de l'ensemble, l'attention au moindre détail, l'unité de l'histoire, une réalisation sans faille... J'espère que tous les joueurs, avides ou non, retrouveront ces qualités dans Les Sables du Temps. L'intensité des mouvements a contribué au succès du premier PoP, en donnant l'impression aux joueurs de ne faire qu'un avec le personnage. Vous couriez, vous voliez avec le héros. Bien sûr, tout ça est plus difficile à obtenir de nos jours, avec la 3D. Mais j'espère que tous ceux qui joueront à Prince of Persia : Les Sables du Temps auront cette impression."* Que Jordan se rassure : tout le monde à la rédac' a justement cette impression. Du travail d'orfèvre !

Effets de style

A



B

C

A Lumière.
Les effets ne sont pas sans rappeler Splinter Cell.

B Ambiance.
Quelle qu'elle soit, elle est toujours aussi prenante.

C Pas de bol.
Dès que vous approchez, tout s'effondre. Superbe !

Une réalisation irréprochable

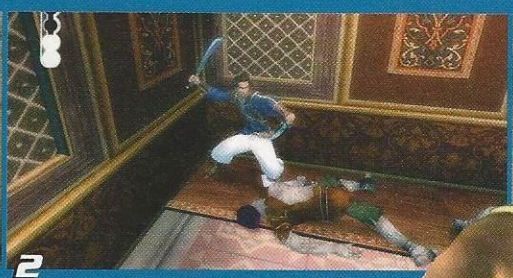
Vous l'aurez compris, l'histoire de Sables du Temps vous en fera voir de toutes les couleurs. Mais le plus impressionnant reste la maîtrise technique de ses développeurs. Sous la houlette de Jordan, créateur de la saga et consultant sur ce nouvel opus, le studio canadien d'Ubi Soft a réussi ce qui, de prime abord, paraissait impossible. Redonner vie au Prince pouvait revenir à de l'acharnement thérapeutique. Si les deux premiers "PoP" (les fans l'appellent ainsi) étaient des petites merveilles en leur temps, son passage à la 3D laissait beaucoup du monde sceptique.

Au final, pourtant, ce titre se révèle être un petit chef-d'œuvre. A lui seul, le Prince bénéficie de 750 animations différentes. Les décors sont tout simplement somptueux, et les effets de lumière, absolument magnifiques, s'avèrent aussi jouissifs que ceux de Splinter Cell, référence en la matière. Quant à la musique, arabisante bien sûr, elle vous berce doucement et vous plonge en plein cœur de l'histoire, dans un conte tout droit sorti des Mille et une nuits. Bref, techniquement irréprochable.

ACTION

PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS

1



2

3

1. Mécanismes.
Le palais en est truffé : ils ouvrent une porte et déclenche des pièges.

2. Tigre et Dragon.
Les combats ont été clairement inspirés par le cinéma asiatique.

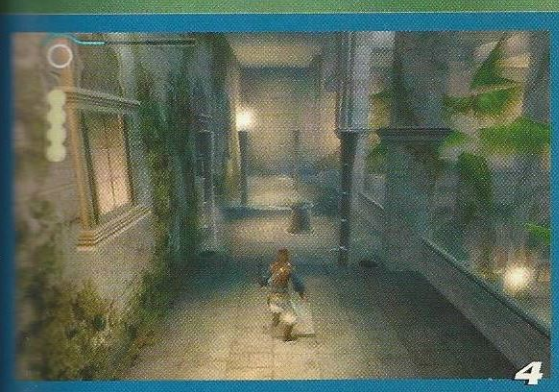
3. Un air de famille.
Il ressemble à quelqu'un que vous connaissez... Mais qui ?

4. Pièges.
Avant de foncer, il faut réfléchir. Sinon, c'est la mort assurée.

5. Symbole.
Quand vous voyez ce symbole sur une porte, un mécanisme l'ouvre.

6. Acrobate.
Ces phases de jeu vous assurent de bons moments. Et de grandes chutes. Aaah !

7. Flashback.
N'ayez crainte, c'est la sauvegarde.

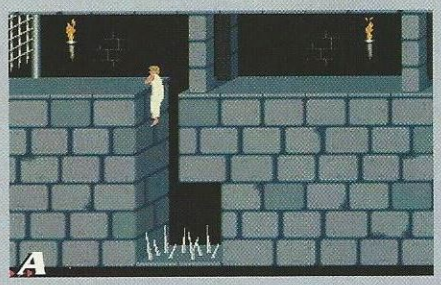

4

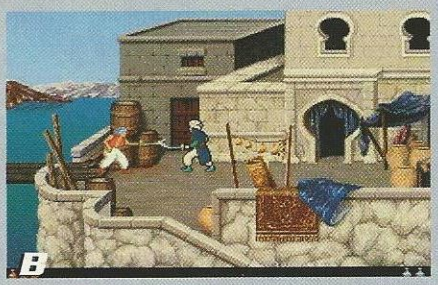
5

6

Une saga devenue mythique

Sorti en 1990, le premier Prince of Persia (A) avait fait sensation. Si bien que de nos jours, bon nombre de joueurs ont gardé de ce jeu des souvenirs impérissables. Sans parler des développeurs, qui s'en sont largement inspirés par la suite. Trois années plus tard sortait The Daw and the Flame, deuxième volet de la série (B). Graphismes soignés, couleurs flashy, plaisir de jeu intact... Dix ans après (volontairement, on omettra de citer Prince of Persia 3D), la technique a fait des bonds énormes, et le studio canadien d'Ubi Soft fait revivre un mythe. Grandiose !


A


B

7

Et que dire de l'action, qui alterne scènes de combat mémorables et phases d'exploration spectaculaires. Le plus dur dans Prince of Persia, ce n'est pas de trouver la sortie. Non ! Il s'agit en fait de l'atteindre. En déjouant les pièges, en actionnant divers mécanismes, en rusant pour éviter les ennemis, en faisant valoir vos talents d'acrobate... Le tout à l'aide d'un nombre de boutons incroyablement ridicule. Hormis les flèches pour se diriger, on n'en utilise que quatre : saut, action et deux attaques.

Un plaisir de jeu ahurissant

Pour chacune de ces raisons, Prince of Persia mérite plus qu'un simple coup d'œil. Ne pas y jouer serait une hérésie, et bouder ce genre de petit plaisir, un choix incompréhensible. C'est bien simple, la rédaction de *Gen4* est très éclectique : il y a les fans de stratégie, de sport, d'action... Jamais un jeu n'aura fait l'unanimité comme Les Sables du Temps a pu la faire deux minutes seulement après son installation.

Si vous voulez un bon conseil, d'ici le 13 décembre (date de sa sortie officielle), mettez un peu d'argent de côté et prenez de l'avance sur votre sommeil ! Une fois que vous y aurez goûté, vous ne pourrez plus vous en passer.

Si le plaisir est une drogue, Prince of Persia en est le principal composant. Alors, préparez-vous d'ores et déjà à passer mille et une nuits blanches. Socrates

PRINCE OF PERSIA : THE SANDS OF TIME — ±53€

DÉVELOPPEUR :	Ubi Soft Canada
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	13 décembre 2003
SITE :	www.prince-of-persia.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 3 à 800 MHz ; 256 Mo de RAM ; carte vidéo 64 Mo

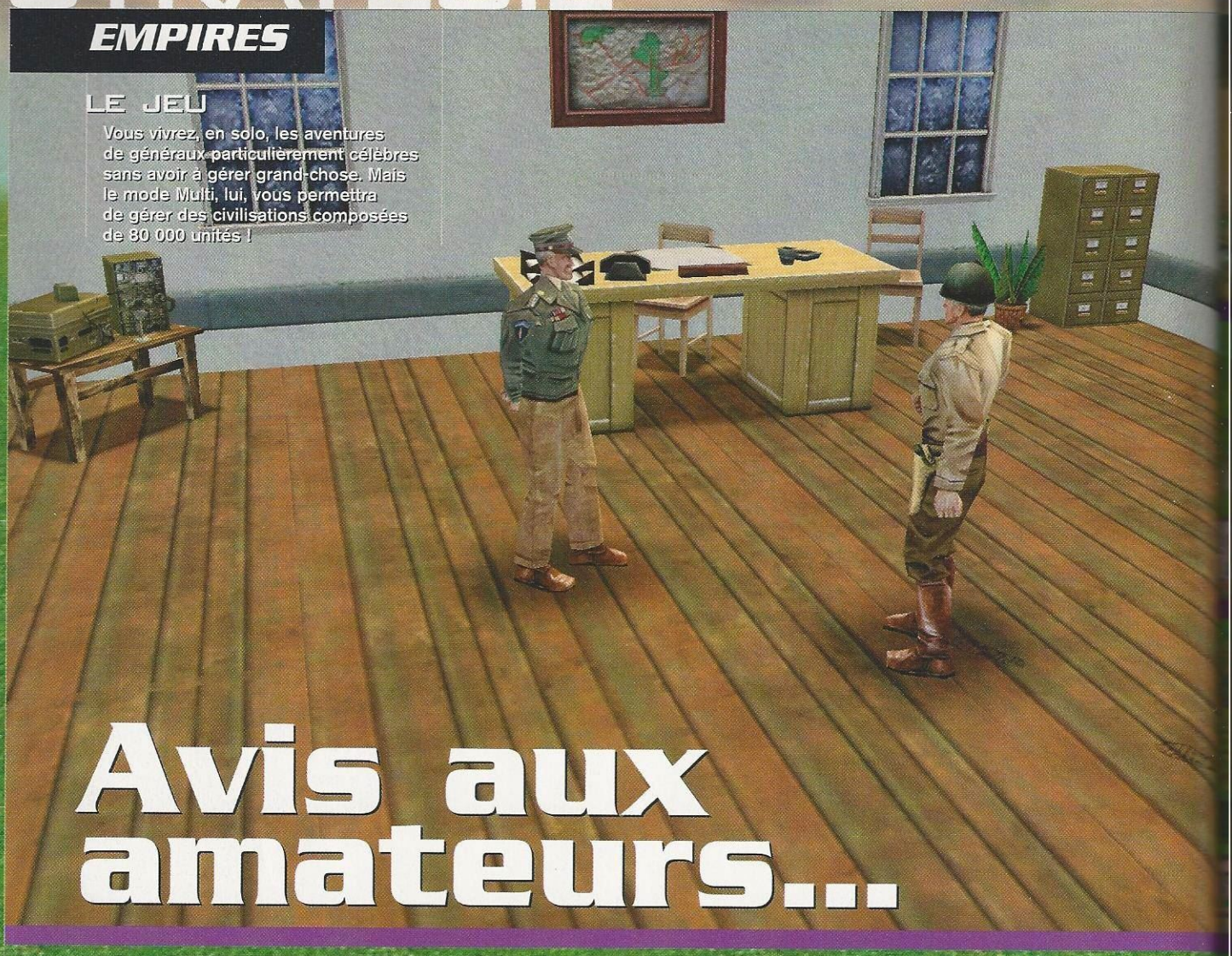
☺ Le Prince, Farah, la lumière, l'histoire, les acrobaties, les énigmes, les décors, les musiques, les cinématiques...

☹ Eh ben, à vrai dire, le CD couine. Mais à part ça...

CLASSEMENT

GRAPHISME	95 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	95 %
AMBIANCE	99 %
DURÉE DE VIE	90 %
MULTIJOUEURS	–

96



LE JEU

Vous vivrez, en solo, les aventures de généraux particulièrement célèbres sans avoir à gérer grand-chose. Mais le mode Multi, lui, vous permettra de gérer des civilisations composées de 80 000 unités !

Avis aux amateurs...

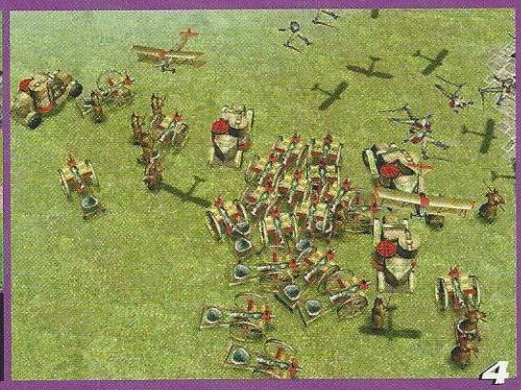
TOTALEMENT ININTÉRESSANT EN SOLO, MAIS PLUS QUE CONVAINCANT EN MULTI, EMPIRES S'AVÈRE ÊTRE UN JEU DE STRATÉGIE DÉROUTANT, QUI PLAIRA AUX HABITUÉS DU GENRE ET AUX DÉBUTANTS.

Empires. Ah, le voilà enfin ! On en a tellement parlé cette année que cette version presque finale sera une récréation bien méritée, entre bon nombre de jeux auxquels je ne rejouerai jamais après les avoir chroniqués. Allez, hop ! On ne perd pas de temps... Install, mode Campagne et zou ! Des heures passent. Combien ? Beaucoup. Et le couperet tombe, définitif. Je coupe simultanément la tête de Patton et des deux autres généraux d'Empires dont on oubliera très vite les noms. **Ce jeu est coupé en deux.** Le corps difforme reste sur place, laissant jaillir un gameplay inefficace. La tête, vide de toute logique, tombe dans le panier, entraînant avec elle des mécanismes de jeu inintéressants. En un mot comme en cent : en mode Solo, Empires est sans intérêt. Comment peut-on se planter à ce point-là ? Comment l'équipe de *Gen4* a-t-elle pu écrire tant de pages sur ce jeu sans envisager une seule seconde que son orientation pouvait être complètement foireuse ?

Explications avec Jérôme qui a suivi l'histoire depuis pas mal de temps. Il me met sur la voie : le mode Multi. Pourquoi pas ? Mais qu'est-ce que ça va changer ? Un flop, seul ou à mille, reste un flop. Le mode Campagne vous permet d'incarner un général, avec à ses basques un nombre d'unités plutôt réduit. Jamais plus d'une vingtaine. Les objectifs consistent à se rendre du point A au point B pour flinguer les ennemis sur un terrain assez chaotique. Une fois que c'est fait, on se dirige vers le point C. Et ainsi de suite...

Les terrains ne sont pas toujours praticables et la finalité de chaque partie correspond peu ou prou à sortir d'un labyrinthe. Les combats s'avèrent simplistes. L'intérêt frôle le zéro absolu. A côté, les jeux les plus mal notés des précédents numéros font figure de chefs-d'œuvre. Le mode Solo peut plaire, éventuellement. Aux débutants, ceux qui n'ont jamais touché un jeu de stratégie de leur vie. Les concepts tactiques de base sont présents : lance-flammes efficaces contre infanterie, obusiers performants contre les bâtiments... Mais on ne va pas au bout des choses. La mayonnaise ne prend pas. C'est bien triste avec un tel moteur.

Le boîte à coucous. Un aéroport ne peut gérer qu'une quantité d'avions limitée. Mais suffisante à la vue de cette image.



1 Echelle douteuse. Les unités ne sont pas forcément toutes à la même taille.

2 Technologie ou magie ? Chaque camp peut accéder à des "sorts" dévastateurs, tel que ce volcan en éruption.

3 Diablement efficace. Les fermes se construisent huit par huit.

4 Le camp ennemi. Inutile de dire que pour le raser entièrement, il faut une armée massive. On n'a rien sans rien !

Suivons donc l'avis éclairé de frère Jérôme, et lançons-nous dans le Multi ! Optons pour le mode Escarmouche : autrement dit, les conditions du jeu en réseau, mais en solo. Quelques intelligences artificielles feront office d'adversaires. Alléluia, nous sommes sauvés. La mise en avant d'Empires dans les précédents *Gen4* n'était pas une erreur. Dans ce mode, on se retrouve face à un jeu mêlant stratégie, gestion et tactique. Bref, tout le toutim comme a pu nous offrir Age of Empires (les deux ont le même *lead designer*, Rick Goodman).

Attention ! Il ne s'agit pas d'une copie conforme. L'ensemble se révèle bien plus complet. D'un point de vue technique, tout d'abord. Chaque camp peut en théorie posséder des dizaines de milliers d'unités (80 000 selon les préférences de la création de partie). Concrètement, il est impossible d'en arriver là, même sur les plus grandes cartes. Dans le cas où 500 unités n'en peuvent plus d'attendre une première attaque, il y a de fortes probabilités que les camps se marchent dessus.

Les hostilités commenceront donc, réduisant considérablement le nombre de protagonistes dans chaque armée. Mais le moteur est de toute façon diablement efficace. Il suffit de zoomer un peu sur les unités pour s'en rendre compte. Jamais le moindre petit soldat n'aura été aussi détaillé. Malheureusement, le zoom arrière n'est pas spectaculaire. Au mieux, on verra une centaine de chars (même en résolution maxi : 1600x1200).

LE MODE MULTI SAUVE LES MEUBLES. HEUREUSEMENT !

STRATEGIE

EMPIRES

1 Quelques dizaines d'unités. C'est ce que l'on peut voir sur chaque écran, alors que chaque partie peut en gérer 80 000. Dommage.

2 Zoom maximal. Le niveau de détails est impressionnant.

3 Rien ne se perd... Lorsqu'un avion est détruit, les pilotes sautent en parachute et deviennent des mitrailleurs.

On est donc loin de la série des "Total War" dont le gigantisme n'en finit pas de nous donner le vertige.

A défaut d'être originaux, les mécanismes du jeu sont très nombreux. Les références paraissent claires : une grosse dose d'Age of Mythology et un soupçon de Warcraft 3, de Rise of Nations et de Populous. Le but des parties consiste à créer un monument avant l'autre ou à anéantir l'armée ennemie. Pour cela, il faut récolter plusieurs types de ressources : de l'or, de la nourriture (pour récupérer de nouveaux hommes), du bois (pour construire des bâtiments), et de la pierre (mais ça, c'est moins important).

Une fois les stocks bien remplis, on peut évoluer vers un âge supérieur et ainsi créer des armées plus performantes. Pour résumer : après s'être battu, un vulgaire bâton à la main, on finit aux commandes de chars. L'évolution finale s'avère être la technologie de la Seconde Guerre mondiale. On ne fera donc pas joujou avec des bombes atomiques, et à vrai dire, ça manque un peu.

Deux joueurs bien installés sur une carte peuvent s'affronter des heures sans que la situation n'évolue. S'il n'y avait les coups de vice qu'il est possible de lancer. Chaque civilisation en possède. Eruption d'un volcan dans le camp ennemi, incendie de forêt, vol de savoir-faire, tempête... Une fois que la recherche sur une de ces "technologies" est terminée, on en obtient plusieurs au fil de la partie. Encore plus efficaces qu'une bombe dans certains cas !

Empires n'est pas le hit tant attendu, vous l'avez compris. Les meubles sont largement sauvés avec le mode Multi, mais pourquoi cette stupide orientation de la campagne Solo (scriptée à outrance, sans aucune gestion...) ? Tous les outils étaient présents pour faire quelque chose au moins aussi prenant qu'un Age of Mythology. Mais au bout du compte, il s'agit plutôt d'un Age of Gabegie.

Léo de Urlevan

EMPIRES — ±49€

DÉVELOPPEUR : Stainless Steel Studios
ÉDITEUR : Activision
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : novembre 2003
SITE : http://www.empiresrts.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM

☺
- Moteur efficace
- Mode Multi et parties persos
- Bon jeu de stratégie pour les débutants

☹
- Mode Solo inintéressant
- Impossible de voir beaucoup d'unités
- Pathfinding désastreux

CLASSEMENT

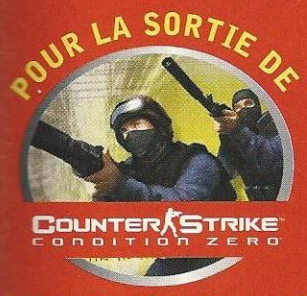
GRAPHISME	91
SON	70
PRISE EN MAIN	88
AMBIANCE	60
DURÉE DE VIE	75
MULTIJOUEURS	90

82

L'ADSL À CE PRIX LÀ, ÇA VA DÉCOIFFER.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
128 kbps	18,95 €	30 €
512 kbps	24,95 €	45,42 €

Prix mensuel TTC au 01/09/03 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet ADSL 128k et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 128k, et de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 512k et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 512k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - WANADOO : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour WANADOO, valables dans les zones couvertes par la technologie ADSL en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Pour le 128k : débits maximaux de 128 kbps en voie descendante et de 64 kbps en voie ascendante. Pour le 512k : débits maximaux de 512 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.



1000 JEUX À GAGNER ![1]

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Modem à 29,95€ TTC[2] • Aucun engagement de durée • Frais de mise en service offerts[2] • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

.TELE2.INTERNET

(1)Jeu gratuit sans obligation d'achat du 23 octobre au 30 novembre 2003 aux personnes résidant en France métropolitaine.1000 jeux d'une valeur unitaire de 30 euros sont mis en jeu. Le règlement est disponible sur simple demande au siège de Tele2 France , 14, rue des frères Caudron 78458 Vélizy Cedex.Le règlement est déposé chez Maître Garcia, huissier de justice à Versailles. Le règlement des opérations est adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande. Remboursement des frais de timbre au tarif lent en vigueur sur simple demande écrite à la même adresse. (2) Offre non cumulable valable jusqu'au 31/12/03. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000. RCS Versailles B 409 914 058. © 2003 Valve, L.L.C. Tous droits réservés. Valve, le logo Valve, Counter-Strike, le logo Counter-Strike et Counter-Strike : Condition Zero sont des marques et/ou des marques déposées de Valve, L.L.C. Ritual et le logo Ritual sont des marques et/ou des marques déposées de Ritual Entertainment. Sierra et le logo Sierra sont des marques ou des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

LE JEU

L'Amérique, terre de liberté. Tout dépend du côté où vous vous trouvez. 300 ans de guerres pour modeler un continent à votre image, de l'arrivée des premiers navires au chemin de fer. C'est vous qui voyez, c'est vous qui gérez !

Western. A vous de créer vos saloons et vos écuries. Les chevaux sont des unités intéressantes d'un point de vue stratégique.

Il était une fois da

ENCORE UN JEU DE STRATÉGIE ! CLASSIQUE, CERTES, MAIS PROPOSANT UN THÈME MOINS COMMUN. SI VOUS ÊTES FAN DE JOHN WAYNE, ALORS LANCEZ-VOUS DANS CE FAR WEST REVISITÉ PAR CDV ?

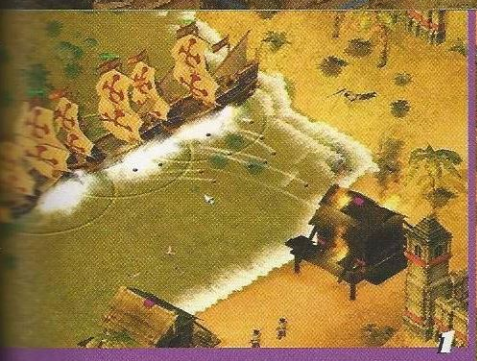
Mettons les choses au clair ! Même si No Man's Land s'appuie sur l'Histoire, les campagnes qu'il contient ne sont en rien réalistes. Entendez par là que vous ne trouverez pas les grandes batailles, mais simplement des missions opposant les six nations en présence, et qui se développent au fur et à mesure de la partie pour former une sorte d'histoire parallèle.

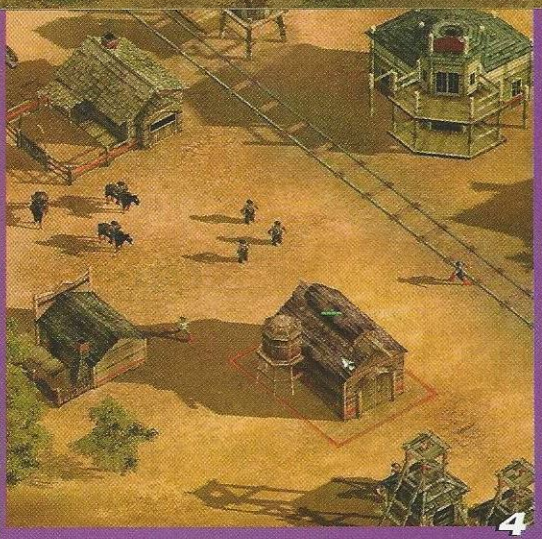
Comme tout bon jeu de son espèce, la nouvelle production de CDV commence par un didacticiel qui – pour une fois ! – n'est pas à zapper. Vous y trouverez surtout l'introduction aux missions qui vont suivre. Une fois le jeu pris en main, ce qui n'est pas très compliqué étant donné que l'interface est très classique, les choses sérieuses peuvent enfin commencer.

Au menu : six nations donc. Pour la vieille Europe, on trouve les Espagnols et les Anglais. Plus loin, les Patriotes et les Colons. Et enfin pour le derby, les Indiens des forêts et les Indiens des plaines. Chaque peuple possède son héros : Carvinez l'Ibère, Drake le Britannique, ou encore Starr, qui deviendra le roi du chemin de fer. Vous les incarnerez tous au cours des trois campagnes.

Chaque héros pourra compter sur des unités d'élite, comme le shaman ou le pistolero. Contrairement aux autres jeux, on ne trouve pas de merveilles à construire, mais des reliques qui ralentissent le développement des ennemis plutôt que d'accélérer le vôtre. Au final, ça ne change pas grand-chose. Mais c'est plus amusant de balancer la ceinture de chasteté dans No Man's Land que de construire la Tour Eiffel dans d'autres...

En ce qui concerne le jeu à proprement parler, il s'agit de stratégie en temps réel. Sans grande originalité. L'interface est simple, complète... mais en rien révolutionnaire. On déboise, on extrait, on construit... Puis vient le temps de créer ses troupes, de leur inventer de nouvelles armes. Eh hop, une fois tout ça terminé, le combat commence. Heureusement, deux ou trois choses égaillent la partie.





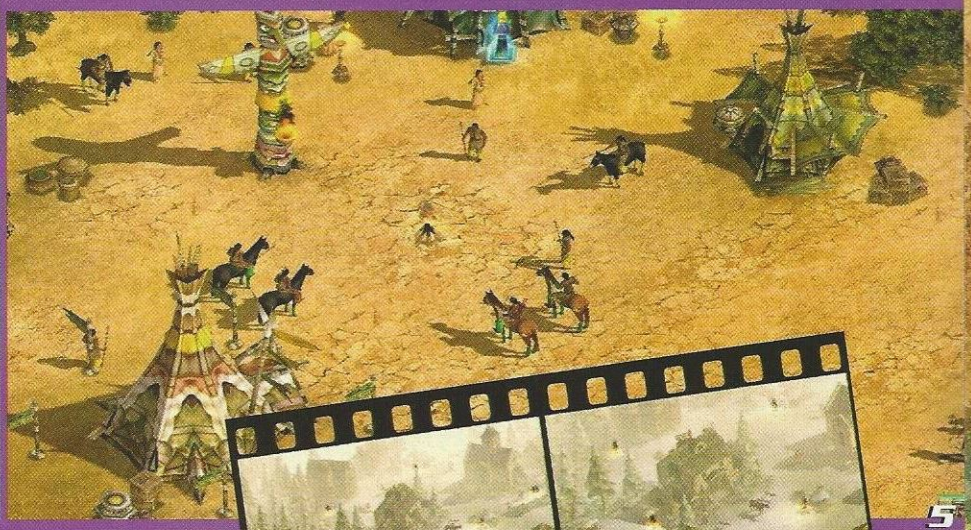
1. Chorizo de bison. Les Espagnols sont les meilleurs sur mer. Retranchés sur leurs navires, ils bombardent à distance.

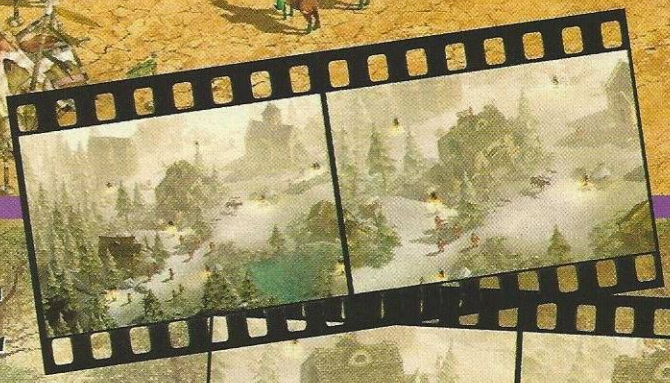
2. Britanniques. Francis Drake, le héros de sa Majesté, est un pirate redouté des Espagnols.

3. Cousins. Les indiens sont divisés en deux grandes familles, celle des plaines et celle des forêts.

4. Fun. Assurément, la partie la plus intéressante est celle où l'on peut enfin se prendre pour Henry Starr et développer le réseau ferroviaire. Avec des indiens en prime !

5. Natifs. Quoi qu'il arrive, les Indiens ne feront pas de vieux os dans l'histoire. Rapidement, ils vont se faire dépasser par le flot d'envahisseurs.





ns l'Ouest

Les cinématiques tranchent vraiment avec l'aspect rustique des graphismes. Et le système d'expérience des unités permet de se prendre au jeu et de s'intéresser à la survie de ses hommes. On a vraiment l'impression de retomber en enfance, et c'est là que réside le principal atout de ce jeu : il ne manque rien pour rejouer aux cow-boys et aux indiens avec ses potes.

No Man's Land reprend en effet toute l'imagerie collective du Far West, avec une tonne de petits détails. Les animaux, la tronche des indiens, les forts en bois qui crament, et puis le train ! Celui-ci ne sera exploitable qu'à la fin, chronologie oblige. Mais on le retrouve avec joie dans le mode Multijoueurs.

En plus des DeathMatchs et des "Capture The Flag" classiques, vous pourrez défier vos copains sur le Net, en construisant votre voie ferroviaire et en lançant vos vieilles locomotives dans une course effrénée où les autres essaieront de saboter les voies. Il ne manque plus qu'un indécrottable bourrin et l'odeur des haricots rouges pour se croire véritablement en pleine conquête de l'Ouest.

Telle est la grande force de ce jeu, son thème. Attachant, pour peu qu'on ait grandi avec et qu'on rêve parfois d'être dans la peau de Clint Eastwood, le matin devant sa glace.

Jérôme

NO MAN'S LAND — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Related Design
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	anglaise
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.nomans-land.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 800 MHz ; carte 3D 32 Mo ; 128 Mo de RAM

☺
- Le thème
- Le contre-développement
- Les détails

☹
- Classicisme
- Dommage que le jeu ne reprenne pas de grandes batailles

CLASSEMENT

GRAPHISME	79
SON	78
PRISE EN MAIN	79
AMBIANCE	81
DURÉE DE VIE	79
MULTIJOUEURS	77

79

GESTION

VEGA$

LE JEU

Deep Red délaisse les bikinis de Beach Life et ses concours de t-shirts mouillés pour enfiler un smoking et rallier Las Vegas, la capitale du jeu.

Faites vos jeux !

VOUS CONSTRUISEZ UN COMPLEXE DE LOISIRS AUTOUR DE VOTRE CASINO ET TENTEZ D'EN FAIRE UN PASSAGE OBLIGÉ POUR TOUS LES JOUEURS DE LA PLANÈTE, DES STARS DU SHOW-BIZ AUX FLAMBEURS DU DIMANCHE.

Des casinos à tous les coins de rues, des hôtels somptueux pour milliardaires excentriques, des bouis-bouis miteux pour les flambeurs malchanceux, des chapelles de fortune pour célébrer les mariages avec Marilyn et Elvis pour seuls témoins… Capitale du jeu et de tous les excès, Las Vegas n'est décidément pas une ville comme les autres. Avec Vega$, son tout dernier titre, Deep Red vous propose de devenir le maître des lieux en plumant les pigeons… Et en évitant surtout de finir sur la paille, comme eux.

Plus qu'un simple jeu de gestion dans l'univers impitoyable des casinos, Vega$ vous donne la chance de bâtir votre propre empire. Après avoir acheté une parcelle de terrain en plein cœur de la ville, vous devez y ériger votre casino ainsi que tout un tas d'autres infrastructures pouvant vous rapporter un max de blé : un hôtel quatre étoiles, un restaurant chic, une boîte de nuit branchée, des boutiques de luxe… Au pays de l'Oncle Sam, tout est bon tant que cela vous permet d'engranger des billets verts.

Avant d'ouvrir les portes de votre complexe de loisirs, il faut définir le style d'empire que vous voulez bâtir. Plusieurs thèmes vous sont alors proposés (Egypte, Japon, Athènes, Londres…) et selon votre choix, le design des bâtiments changera du tout au tout. Ensuite, vos talents d'architecte seront mis à rude épreuve, la première partie du jeu étant consacrée à la construction. Cela va du choix et de la taille des bâtiments à leur disposition sur le terrain, en passant par la couleur du papier peint aux types d'arbres que vous allez planter dans le jardin. On y passerait des heures… D'ailleurs, on y passe des heures !

L'interface est très claire. Malheureusement, comme toujours avec ce genre ce jeu, il faut naviguer entre les différents menus pour trouver ce que l'on cherche. Mieux vaut ne pas se tromper ! Vos installations doivent être suffisamment classes pour attirer les badauds dont la ville regorge. Celle-ci est représentée en 3D et jusqu'à 5 000 personnes (ainsi que 500 véhicules) errent dans ses rues… Bref, le moteur est mis à rude épreuve. Et ce dernier s'en sort plutôt bien.

SA COMPLEXITÉ LUI ASSURE UNE BONNE DURÉE DE VIE !

1. Design. Selon vos goûts, les décors varieront du tout au tout.

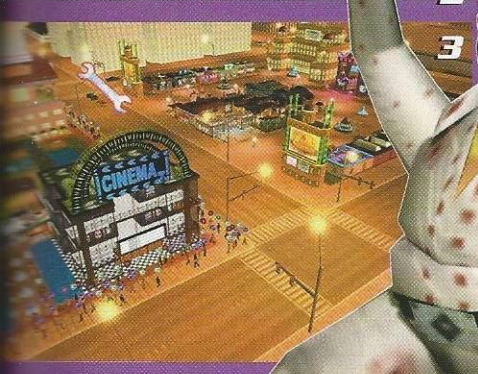
2. Staff. Visiblement, il y a plus d'employés que de clients. Argh !

3. Panne. Cette petite clé indique que votre cinéma doit être réparé.

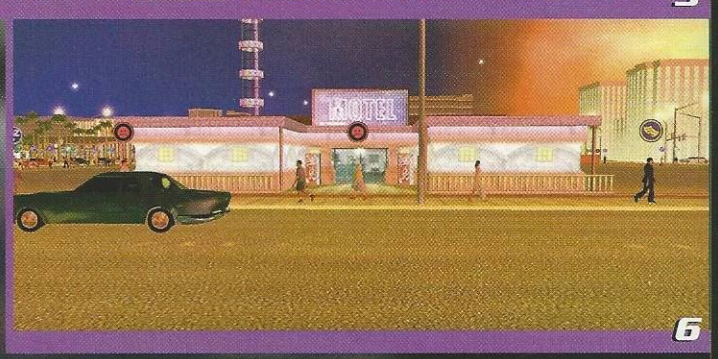
4. Bob. Voici le roi du bricolage qui remettra "à neuf" tous vos bâtiments.

5. Vue. Tout étant en 3D, vous pouvez tout voir à tout moment.

6. Début. Avant de devenir le roi de Las Vegas, vous débuterez avec ça !



Elvis est vivant !
Il était même témoin au mariage de Léo.



A ce moment-là, on n'a pas encore mis le nez dans son casino. Une fois à l'intérieur, il faut s'occuper de tout, de la couleur de la moquette à l'emplacement des machines à sous, en passant par la disposition des toilettes au mises minimum des tables de jeux. Une fois que tout est en place, vous pouvez inaugurer votre nouveau casino et veiller aux besoins de vos clients. Si vous n'y prenez pas garde, ils se rueront chez votre concurrent et vous pourrez mettre la clé sous la porte.

Une douzaine de scénarios aux objectifs très variés (écraser la concurrence, attirer le plus de clients, s'assurer la présence de stars du show-biz en devenant un lieu prisé par la jet-set...) confèrent à Vega$ une durée de vie énorme. Ce qui n'a rien de très étonnant, chaque partie pouvant durer une bonne dizaine d'heures. D'ailleurs, c'est peut-être un peu trop long. Surtout pour les débutants. En revanche, les fans de gestion y sont habitués.

Socrates

VEGA$

±50€

DÉVELOPPEUR :	Empire Interactive
ÉDITEUR :	Deep Red
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	disponible
SITE :	www.vegasmakeitbig.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P2 à 450 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte vidéo 3D 16 Mo

☺
- Un univers tout en 3D
- La variété de bâtiments
- Extrêmement complet

☹
- Un projet (peut-être) trop ambitieux
- Une partie dure des heures !

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	50
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	70
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	NT

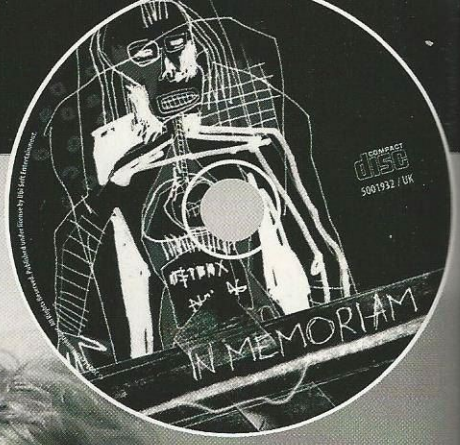
65

AVENTURE

IN MEMORIAM

LE JEU

Vous enquêtez sur la disparition d'un journaliste. Pistez le serial killer en cherchant des indices disséminés sur le Net ! Incroyable mais vrai, vous ne saurez plus si les sites sont liés au jeu ou non !



You got mail !

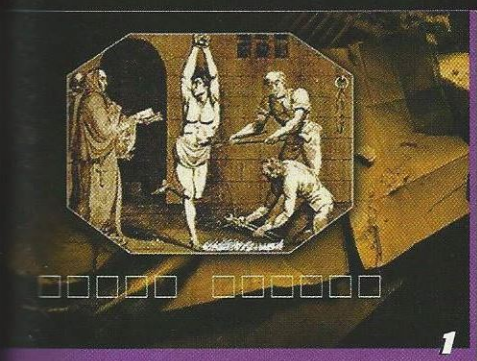
UBI SOFT NOUS SORT LE JEU LE PLUS "BARRÉ" DE L'ANNÉE. ENFIN, EST-CE VRAIMENT UN JEU ? PEU IMPORTE ! IMPOSSIBLE DE RESTER DE MARBRE FACE À CETTE FOLIE QU'EST IN MEMORIAM !

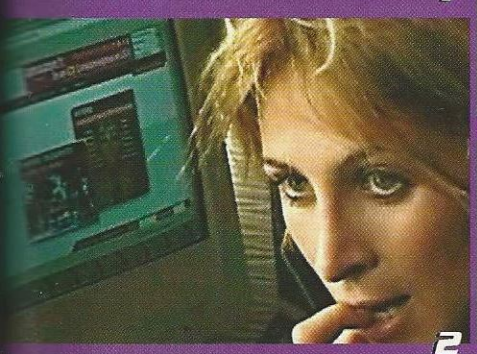
Une agence de presse, SKL Networks, vous contacte. Un serial killer a enlevé un de leurs journalistes, Jack Lorski, ainsi que sa compagne. Le tueur, qui se fait appeler Phœnix, défie quiconque osera rentrer dans son univers. Un peu comme dans *Seven*, en fait. Jack avait par le plus grand des hasards mis la main sur un film de vacances où un amateur filmait – sans même le savoir – un meurtre. Le caméraman malchanceux a visiblement eu des problèmes, vu la fin du film. Jack enquêtait sur sa disparition avant de s'évaporer à son tour. Maintenant, c'est à vous de jouer ! Enfin, si vous l'acceptez…

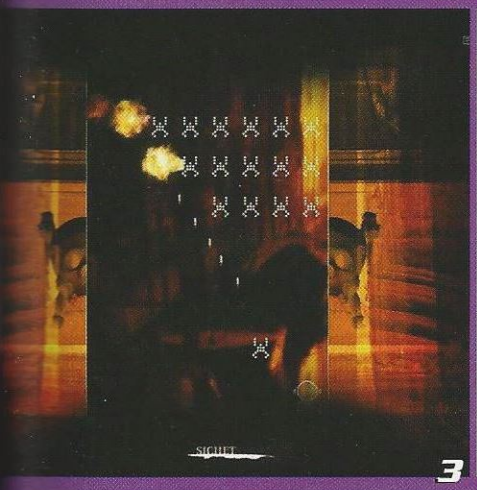
Mais comment jouer ? Sachez d'abord que vous n'êtes pas seul sur l'affaire. Rapidement, après vous être inscrit auprès de l'agence, celle-ci vous mettra en contact avec d'autres personnes sur la piste de ce mystérieux Phœnix. Très vite, vous recevrez des mails de personnes aussi diverses que variées. Le Phœnix lui-même entrera en contact avec vous via votre messagerie. Incroyable ! Et par ce CD-Rom qui regorge de jeux et d'énigmes simples en apparence, mais nécessitant de votre part astuce et réflexion.

Pour être franc, vous passerez plus de temps sur le Net que sur le jeu. A la recherche d'indices disséminés dans 300 sites différents. Attention ! Pas des sites bidons, de vrais sites partenaires du jeu ! Ceux de Libération, de l'université d'Oxford, de galeries d'art hollandaises, d'agences de voyage, de banques, de forums de hackers… Tout est faux, mais rien n'en a l'air. En à peine dix minutes, le jeu vous a déstabilisé et vous ne surferez plus jamais comme avant.

Ce titre a nécessité quatre ans de préparation, et – fait exceptionnel – rien n'a filtré. Même maintenant, il reste difficile d'en parler, de peur de vous gâcher la surprise. Un gros travail de partenariat avec les sites, mais aussi sur le gameplay. Vous ne serez jamais bloqué, mais aurez toujours l'impression que la tâche est ardue. Cela vient du fait que d'habitude, les développeurs font des softs pour les enfants ! Changement de registre ici, puisque l'ambiance donne dans l'occultisme.







1. Illustrations. Le jeu repose sur des données de l'Inquisition et de sectes ayant un penchant pour l'occultisme. Frissons garantis.

2. Disparition Le couple Lorski a disparu et aucune vidéo n'est rassurante.

3. Variété. Les casse-tête sont une source de plaisir, à l'image de ce Space Invaders morbide.

4. Grandiose. Même Libération est de la partie et évoque la disparition de Jack, un émérite confrère.

5. Rencontres. In Memoriam, c'est aussi l'occasion de rencontrer virtuellement Julie, charmante étudiante de la Sorbonne.

6. Mésaventure. Une inquiétante vidéo montre la femme du journaliste entre les mains de Phœnix.

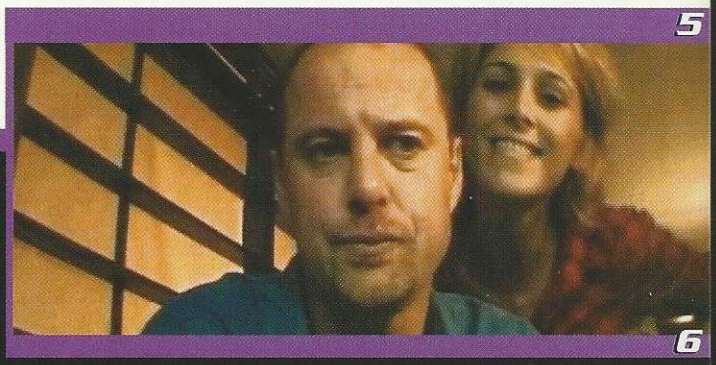
Je m'appelle Julie et je suis étudiante en histoire à l'Université de la Sorbonne de Paris.

J'ai obtenu votre adresse par l'Agence SKL Network qui me propose de devenir votre coéquipière sur l'affaire Jack Lorski. (ils associent les participants pour se donner le plus de chances possible...)

L'auteur du cd-rom a l'air bien allumé ! Il parait aussi très branché ésotérisme.
ça tombe plutôt bien, c'est une de mes spécialités ! Vous pourrez vous en apercevoir en visitant ma page perso sur www.cathedrale-paris.net, (ne faites pas attention au graphisme c'est un pote informaticien qui m'a fait le site et le graphisme c'est pas vraiment son truc ;-)

A bientôt,

Julie



"IM" est d'ailleurs déconseillé aux plus jeunes. Deux années de tournage à travers l'Europe ont été nécessaires pour les vidéos que le serial killer ne manquera pas de vous envoyer quand vous réussirez les épreuves. Celles-ci sont au nombre d'une centaine, et elles s'avèrent véritablement originales. Un peu dans l'esprit de ces petits jeux en flash, simples mais prenants. Pour les résoudre, regardez bien les vidéos et les à-côtés du jeu : l'interface, les mails reçus... Chaque détail a son importance.

Prévu pour le grand public, In Memoriam offrira une expérience unique à chacun, et il y a fort à parier qu'en le finissant, vous n'ayez utilisé qu'une infime partie des ressources mises à votre disposition par l'équipe d'Eric Viennot. Peut-être vous faudra-t-il y rejouer et y rejouer encore pour en explorer toutes les pistes ? Graphiquement, le jeu est très épuré, tout en ayant une esthétique plutôt sombre. Les petits films que vous débloquez sont admirablement bien interprétés. Et pour une fois, ce n'est pas la fille de l'accueil qui joue.

Les professionnels ne s'y sont pas trompés, le jeu a d'ores et déjà gagné le prix "SADC 2003" de la création interactive. Reste pour lui à gagner son chemin jusqu'à vous, ce qui ne devrait pas être trop dur compte tenu de ses qualités.

Jérôme

IN MEMORIAM

±45€

DÉVELOPPEUR :	Lexis Numérique
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.inmemoriam-thegame.com

CONFIGURATION MINIMALE : P3 800 à MHz ; carte 3D 32 Mo ; connexion Internet (ben oui !)

☺
- Originalité
- L'utilisation du Net
- Les mini-jeux

☹
- Certains casse-tête
- La résolution automatique au bout d'un certain temps

CLASSEMENT

GRAPHISME	82
SON	74
PRISE EN MAIN	83
AMBIANCE	92
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	–

88

ACTION

ENCLAVE

LE JEU

Vous avez le choix entre deux campagnes. Un choix crucial : le Bien ou le Mal. Soyez le combattant de la lumière ou l'archange des ténèbres. Selon votre décision, sauvez Celenheim la prospère ou participez à sa perte... Et n'ayez aucun scrupule à passer d'un camp à l'autre !

Dans le jardin du Bien et du Mal

ATTENDU AU TOURNANT, LE PORTAGE D'ENCLAVE DE LA XBOX VERS LE PC NE DÉÇOIT PAS. BEAU ET PRENANT, CE JEU D'ACTION EN 3D AURAIT MÊME PU ATTEINDRE DES SOMMETS.

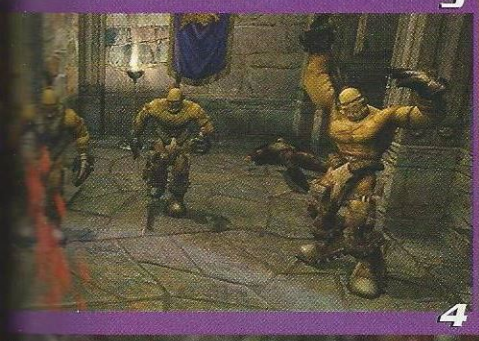
L'heroïc fantasy et le jeu vidéo font souvent bon ménage. Enclave, qui y plonge largement ses racines, en atteste. Ici, point de Terre du Milieu, mais une Enclave. Un morceau de terre fertile, séparée du monde à la suite du conflit entre les Hommes et les Dreg'atar. Mais cette séparation n'a plus cours. L'Enclave est désormais accessible aux sbires de Vatar, le Sauron local. Dès lors, vous devrez faire un choix : épauler la résistance humaine dans la campagne de la Lumière ou, au contraire, servir les desseins du malin dans la campagne des Ténèbres.

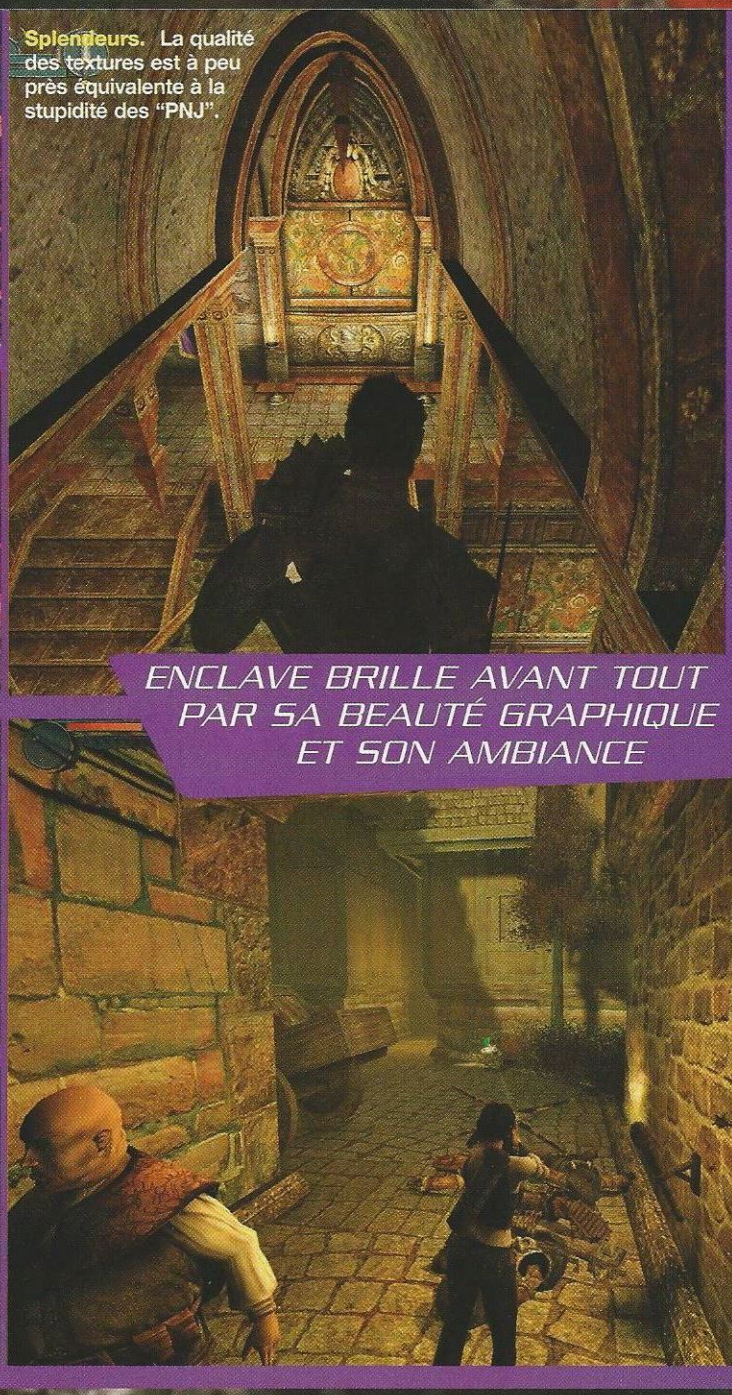
Quel que soit votre penchant du moment, vous aurez alors différentes quêtes à mener. Au début, vous ne disposerez que d'un seul personnage et d'un armement sommaire. Au fur et à mesure, vous débloquerez douze personnages (six par campagne) et bénéficierez d'un arsenal impressionnant. Vous l'aurez compris : dans cette aventure qui se joue à la troisième personne, le nerf de la guerre demeure l'acquisition de biens. Autrement dit, les pépètes.

Outre les nombreuses bourses que vous trouverez, efforcez-vous de terminer les missions du premier jet. Car il vous en coûtera dix pièces d'or pour ressusciter en cours de partie. Plus votre magot sera important, plus vous pourrez équiper vos différents persos. Et croyez-moi, avec une demi-épée en bois ou une hache de Brute dans la main, vos adversaires ne vous regarderont pas de la même manière...

Vous me direz, jusque-là, rien de bien original. En fait, Enclave brille avant tout par sa beauté graphique et son ambiance. Les textures sont impressionnantes, et l'atmosphère, glauque au possible. Le jeu d'action et d'aventure aurait même pu se distinguer davantage si l'intelligence artificielle des PNJ avait été un peu plus travaillée. Certains de vos ennemis ne sont en effet pas pressés de vous occire. Et le plus clair du temps, ils réagissent de la même manière au même moment.

On peut regretter également un manque d'interaction avec les décors, au demeurant splendides. Vous ne pouvez





Splendeurs. La qualité des textures est à peu près équivalente à la stupidité des "PNJ".

1. Monstres. Il vous faudra parfois rivaliser avec bien plus grand que vous.

2. Lave. Notre Halfing se prendrait-elle pour Haroun Tazief ?

3. Ssssssssss... Une chacheresse sachant chasser doit savoir chasser sans son...

4. Meeting. Voici un hall de HLM au moyen âge. Sarkozy aurait eu du boulot !

5. Carton. La chasseresse n'a pas son pareil pour dégommer à distance.

ENCLAVE BRILLE AVANT TOUT PAR SA BEAUTÉ GRAPHIQUE ET SON AMBIANCE

détruire un objet que très rarement et les passages scriptés ne sont pas toujours à la hauteur de la qualité graphique du reste du jeu. En outre, les scènes de combat manquent un peu de précision. Si bien que la tactique à suivre pour triompher demeure le bon vieux « je touche et je recule », qui à la longue devient un peu frustrant.

Pour autant, les nombreuses missions, la diversité des personnages et de leurs armes, donnent au titre une incroyable durée de vie et un véritable intérêt. De plus, Enclave n'est pas une promenade de santé. Si vous deviez avaler les premières quêtes comme Socrates les merguez du Roi du Café, le reste de l'aventure vous donnera plus de fil à retordre. Vos adversaires seront toujours aussi bêtes, mais plus coriaces, et parfois vous aurez maille à partir avec de collants Rampeurs ou de gigantesques Golems incandescents.

Préparez-vous à numéroter vos abattis ! Et surtout, affûtez votre glaive et votre hache. Ils pourraient servir...

Léo de Urlevan

ENCLAVE

±45€

DÉVELOPPEUR :	Swing !
ÉDITEUR :	Atari
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	novembre
SITE :	www.o3games.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 800 MHZ ;
128 Mo de RAM

☺
- Les textures
- Les différents persos
- La difficulté

☹
- Scènes de combat répétitives
- PNJ trop prévisibles

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	75
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	–

79

AVENTURE

SILENT HILL 3

LE JEU
Dans la peau d'une héroïne paumée, vous évoluez dans un univers glauque à la recherche de... De quoi d'ailleurs ? De vous en fait. Mais pour y parvenir, il va falloir acheter des couches. Frissons garantis !

Le jeu de l'angoisse

SI VOUS AVEZ APPROCHÉ LES DEUX PREMIERS SILENT HILL, VOUS NE SEREZ PAS DÉPAYSÉ. MAIS SI VOUS N'AVEZ PAS ÉTÉ PRÉSENTÉ À HEATHER, VOUS ALLEZ SUCCOMBER... D'UNE CRISE CARDIAQUE !

Heather est une jeune fille qui lorgne vers le "grunge craspouille". Pourtant, en prenant soin d'elle, elle pourrait en épater plus d'un. Il faut bien reconnaître que, depuis le début de la série, le temps lui a manqué pour jouer les coquettes. Dans cet opus, elle voit en rêve une fête foraine ensanglantée. Douglas, un vieux privé, l'arrache à son cauchemar. Mais le détective est tellement collant qu'elle doit s'enfuir par les toilettes ! Résultat : les ennuis commencent et notre héroïne navigue entre la réalité et des univers fantasmagoriques, remplis de monstres effrayants.

Au cours de ses escapades, Heather rencontrera Claudia, une gothique qui lui dit que la clé de ses problèmes est en elle. En clair : "débrouille-toi !". Le vieux Douglas aura aussi son mot à dire sur l'avenir tourmenté de la miss. Dans son ensemble, l'histoire est bien ficelée, un peu courte certes, mais elle permet de varier les plaisirs. Enfin, façon de parler. Un coup, elle se balade dans le métro. Quelques secondes plus tard, elle se retrouve dans un monde parallèle, où la station baigne dans le sang, et où les corps s'amoncellent sur le quai...

Le fil conducteur étant l'angoisse, le côté sordide des situations et les bruitages stressants énervent la vessie. Heureusement, pour se reposer entre deux sanglots, les énigmes sont assez simples à résoudre. Sans oublier les combats à mains armées, histoire de se détendre, et un soupçon d'exploration, beaucoup plus calme. Silent Hill 3 se veut donc complet, et ravira autant les fans de la série que les débutants. Et comme trois fins s'offrent à vous, on peut être pris d'une envie soudaine : faire de nouveaux cauchemars.

Techniquement parlant, beaucoup d'effets visuels viennent, entre guillemets, égayer la partie. Flou artistique, brouillard... Tout cela avec des couleurs sanguinolentes et pas du tout flashy qui confèrent au jeu un certain cachet. Par ailleurs, l'ensemble s'accompagne d'une bande son

1

2

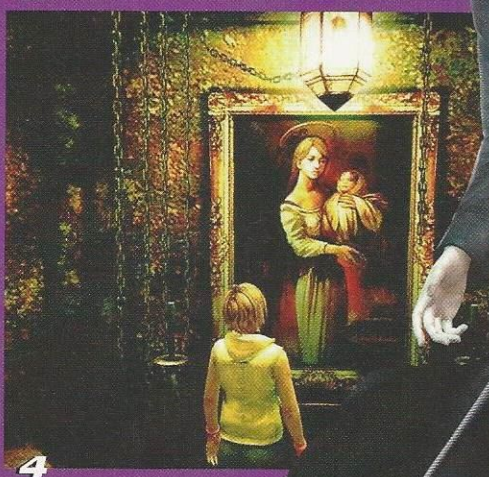
3

1. Scénario. L'aventure révèle qui est vraiment Heather. Au second plan, on retrouve ici Douglas, le vieux privé.

2. Pause-pipi. La série est connue pour filer la trouille alors faites comme notre amie, prenez vos précautions. C'est dans ces WC que tout bascule pour elle !

3. Délirant. Des infirmières zombies en mini-jupes que vous devez descendre au fusil à pompe. Le tout avec une musique stressante au possible !

4. Lovecraft. Dans ses phases de psychose, Heather se retrouve dans des endroits surréalistes.



4

Apocalypse. Ce titre joue beaucoup sur les peurs primaires

digne de ce nom et de cinématiques magnifiques. Restent les contrôles, proches de ceux d'un Resident Evil, autre référence du Survival Horror. En gros, la rotation du personnage est basée sur son point de vue et non sur celui du joueur. Un principe qui compte bon nombre de détracteurs. La caméra est parfois bloquée pour assurer le suspense de la scène. Le simple fait de vous en apercevoir suffira à vous angoisser.

Qu'à cela ne tienne ! On revient toujours vers ce jeu pour se faire mal. Sans doute en raison de son rythme assez lent qui, par à-coups, s'accélère et vous fait paniquer. Feutrée par moments, l'ambiance se veut essentiellement oppressante. Les pires souvenirs : le parc d'attractions surréaliste, la chapelle stressante, ou bien les égouts. Silent Hill 3 n'est donc pas à mettre entre toutes les mains. Dommage, car il vaut largement le détour pour son climat, son scénario, ce plaisir de jeu indescriptible... et presque masochiste. Comme quoi, certains portages peuvent être réussis.

Jérôme

SILENT HILL 3

±45€

DÉVELOPPEUR :	Konami
ÉDITEUR :	Konami
LANGUE :	anglaise
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.konami-europe.com

CONFIGURATION MINIMUM :
PIII 800 MHz ; 128 Mo de RAM et carte 3D 64 Mo

☺
- L'ambiance
- La bande son

☹
- La durée de vie
- Les contrôles

CLASSEMENT

GRAPHISME	82
SON	86
PRISE EN MAIN	78
AMBIANCE	89
DURÉE DE VIE	79
MULTIJOUEURS	–

82

WORMS 3D

LE JEU

Vous dirigez un commando de vers de terre et affrontez une, deux ou trois autres escouades dans un décor totalement destructible. En se basant sur un arsenal débile à souhait !

Worms Attack

LES PLUS DANGEREUX ET LES PLUS DÉLIRANTS DES VERS DE TERRE REVIENNENT DANS UNE VERSION TOUT EN 3D. POUR TROIS FOIS PLUS DE BONHEUR !

Un ver, ça va… Quatre vers, bonjour les dégâts ! Surtout quand ils possèdent tout un arsenal et que l'univers dans lequel ils évoluent est entièrement destructible. Né de l'imagination de Martyn Brown, créateur du studio Team 17, Worms a successivement fait les beaux jours de l'Amiga, de la PlayStation, puis de la PS2, et bien sûr du PC. Pourtant, le principe est d'une simplicité enfantine : vous dirigez une escouade surarmée de quatre vers de terre et tentez d'anéantir toute présence ennemie. Mais la barbarie des situations s'estompe très vite, l'humour étant omniprésent, et les armes, plus débiles les une que les autres.

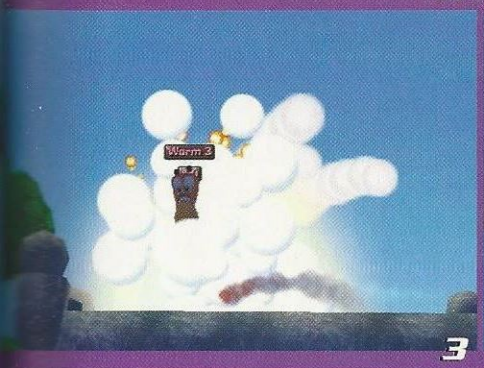
Pour remporter la victoire, vous disposerez de plus d'une cinquantaine d'armes étonnantes, comme cette grand-mère incontinente qui asphyxie tout le monde sur son passage ou SuperMouton qui, après avoir enfilé sa cape et son collant, s'envole pour exploser près de vos ennemis. Bien sûr, toutes les possibilités qui ont contribué au succès de la saga sont toujours de la partie : le "dragon punch" à la Street Fighter, la célèbre banane explosive, la frappe aérienne… Et la petite pichenette derrière l'oreille, histoire de chambrer votre ennemi. Diablement efficace au bord d'un précipice !

Votre équipement s'est lui aussi étoffé. Outre la téléportation de Star Trek et le grappin du ninja, vous pouvez désormais vous déplacer à l'aide d'un parachute (pour vous poser comme une fleur sur une plate-forme inférieure) ou d'un jet pack (afin d'atteindre une zone située en haute altitude). Sans oublier les jumelles qui vous permettent de localiser les membres du commando ennemi dans des décors plus vastes et plus variés que par le passé (plage du débarquement, station lunaire, parcours de golf….).

La grande nouveauté de cet opus reste cependant la 3D. "*Nous avons longuement hésité car nous n'étions pas sûrs que le jeu y gagnerait*, confie Martyn Brown. *Mais il y a à peu près deux ans, nous avons fait un essai. Et dans la foulée, nous avons commencé le développement.*" Dix-huit mois plus tard arrive Worms 3D. Certes, ce nouveau système affole un peu les caméras (d'autant plus qu'on le manipule avec la souris), mais c'est un coup à prendre après quelques parties seulement.

Hormis ses quelques petits défauts (les caméras donc, et quelques bugs graphiques), Worms reste un jeu fendard, à la durée de vie quasiment infinie. L'intégration d'un mode Multi digne de ce nom permet d'affronter jusqu'à trois autres équipes sur le Net. Sans que la fluidité de l'ensemble n'en souffre. Dans le fond, Worms 3D est un jeu de stratégie au tour par tour : on définit son attaque et on frappe l'ennemi, puis ce dernier prend la main, choisit son arme et vous met sur la tronche. Mais dans la forme, il s'agit en fait d'un joyeux bordel !

Jet pack. Idéal pour atteindre une plate-forme supérieure !



1. La petite vieille. Ne vous fiez pas aux apparences ! Cette grand-mère est une arme étonnante.

2. Vue d'ensemble. Grâce à cette vue aérienne, on peut localiser tous ses ennemis et choisir quelle sera sa prochaine cible.

3. Explosion. Très différentes de celles d'un Half-Life 2, elles restent dans l'esprit de la série.

4. Fine équipe. Comme toujours, on peut créer sa propre équipe et en défier d'autres sur Internet, via GameSpy.

Le principe est tellement étonnant que l'on se demande comment l'idée a pu germer dans l'esprit des mecs de Team 17. *"On avait tout simplement envie de se faire mal sans jamais se prendre au sérieux"*, répond Martyn. Un concept tout bête qui a déjà fait ses preuves et qui n'a pas fini de nous faire rire ! **Stef**

UN JEU FENDARD, À LA DURÉE DE VIE INFINIE !

WORMS 3D

±46€

DÉVELOPPEUR :	Sega
ÉDITEUR :	Team 17
LANGUE :	31 octobre 2003
DISPONIBILITÉ :	français
SITE :	www.worms3d.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 800 MHz ; 256 Mo de Ram ; carte vidéo 32 Mo

☺
- Les décors destructibles
- Les armes délirantes
- Le jeu en ligne

☹
- Les caméras capricieuses
- Les (rares) bugs graphiques

CLASSEMENT

GRAPHISME	80
SON	90
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	95

90

LE JEU

La guerre n'est pas finie. La GLA demeure toujours tapie dans l'ombre, prête à frapper les intérêts occidentaux partout dans le monde. Les USA et la Chine se dressent. Devenez le général de la Troisième Guerre mondiale !

Motards. Rapides et efficaces, les motos sont idéales pour harceler l'adversaire.

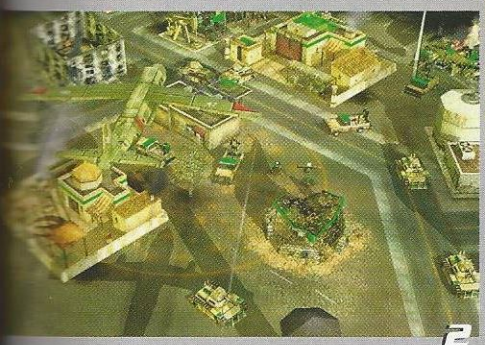
Nouvelle busherie

RÉALISTE À EN BLÊMIR, HEURE H, L'EXTENSION DE C&C GENERALS, EST UNE RÉUSSITE. LES NOUVEAUTÉS SONT À LA HAUTEUR DE NOS ATTENTES, ET LES SCÉNARIOS, TOUJOURS AUSSI CONTEMPORAINS...

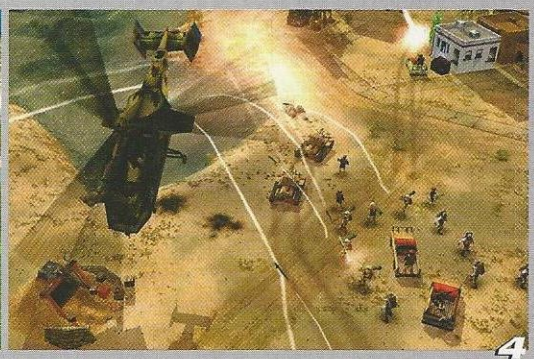
A chaque add-on, la même question. Vais-je en avoir pour mon argent ? Car trop souvent extension rime avec extorsion. Pour le coup, rassurez-vous Heure H justifie amplement son prix moyen, parole de 30 millions de gamers ! En effet, le jeu a été sensiblement amélioré. Chaque "nation" (USA, Chine et GLA) bénéficie d'innovations notables.

Les forces de l'Oncle Sam, déjà pléthoriques, disposent de trois nouvelles unités : le drome sentinelle, le char micro-ondes et le vengeur. Une nouvelle position de tir a été créée, tout comme 5 nouvelles améliorations. Vous avez désormais la possibilité d'activer des contre-mesures, d'équiper vos différentes unités de drome lance-missiles ou de revêtir vos troupes de combinaisons NBC. Vous pourrez également améliorer vos lignes de ravitaillement, détruire toutes les planques ennemies grâce aux tueurs de bunker ou encore larguer une bombe aéro-incendiaire massive. Enfin, en tant que général, deux nouveaux pouvoirs viendront s'ajouter à votre large panel d'actions : largage de propagande et Spectre. Si le premier a pour but de démotiver l'ennemi, le second, en revanche, n'a qu'une ambition : le mettre en pièces.

Au registre des nouveautés, La Chine et son impressionnante infanterie ne sont pas en reste. Trois nouvelles unités sont disponibles : un poste mobile d'écoute (surveillance), un Hélix (transport aérien) et un



Explosion. L'armée rouge n'a pas son pareil pour faire voler les terroristes.



1. la guerre, c'est beau ! Enfin, les graphismes ont vraiment été soignés.

2. B52. Les Chinois ont leur mot à dire quand on parle de bombardement massif.

3. Spectrum. La nouvelle arme US découpe ses ennemis aux canons de 50.

4. Helix. La GLA a enfin accès aux airs via le Hélix, un rapide transporteur de troupes.

char CME (contre-mesures électroniques). Un nouveau bâtiment entièrement dédié au piratage complète l'arsenal de l'armée rouge. Le centre Internet peut accueillir jusqu'à 8 technopirates. Les troupes de Pékin disposent en sus de quatre nouvelles améliorations : mines à neutrons, obus à neutrons et piratage satellite 1 et 2. Pas forcément révolutionnaires, ces améliorations, alliées à la force de frappe de l'infanterie, proposent des alternatives intéressantes. En tant que général, deux nouveaux pouvoirs vous sont offerts : tapis de bombes et frénésie. Privilégiez le premier pour une attaque de colonne adverse et le second quand la bataille fait rage ! Vos troupes seront alors pratiquement indestructibles. Ce qui, en temps de guerre, vaut tout l'or du monde !

Côté GLA, les innovations sont de taille. Vous disposez de trois nouvelles unités : le saboteur, la moto et le van de combat. Très utile, le saboteur peut infiltrer et neutraliser les bâtiments ennemis. L'art du camouflage étant l'apanage de la GLA, le nouveau bâtiment appelé décor ne fera pas tache. En effet, vous pouvez créer des bâtiments "fantômes" sur lesquels votre ennemi va s'acharner et perdre de l'argent et du temps. La GLA bénéficie également de quatre nouvelles améliorations : chaussures renforcées, filet de camouflage, structures fortifiées et mine artisanale. De quoi assurer vos arrières plus efficacement que par le passé. Enfin, en tant que chef de file de la rébellion, vous disposez de deux nouveaux pouvoirs : brouilleur GPS et attaque furtive. Si le premier sera très utile en cas d'attaque ennemie, le second n'est autre qu'un cheval de Troie version XXIe siècle. Vous pourrez en effet attaquer les bases ennemies de l'intérieur grâce à une sortie de tunnel que vous pouvez placer où vous le souhaitez sur la carte.

La guerre n'est pas finie... Alors, au boulot, les petits gars !

Léo de Urlevan

C&C GENERALS : HEURE H

±32€

DÉVELOPPEUR :	EA Pacific
ÉDITEUR :	EA Games
LANGUE :	Français
DISPONIBILITÉ :	diponible
SITE :	www.france.ea.com

CONFIGURATION MINIMALE : Pentium III 800 MHz et 128 Mo RAM

☺
- Les nombreuses nouveautés
- Les défis
- Le mode Multi

☹
- L'absence de distance entre le jeu et la réalité

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	90
PRISE EN MAIN	95
AMBIANCE	95
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	95

92

AGE OF MYTHOLOGY : THE TITANS

LE JEU

Vous découvrez un nouveau clan, les Altantes, et réveillez les Titans, des unités pour le moins efficaces...

Des renforts. Les solides soldats nordiques sont les seules unités à pouvoir résister quelques secondes face à un Titan.

Titanesque !

REPLONGER DANS L'UNIVERS D'AGE OF MYTHOLOGY, C'EST COMME REVENIR VERS UNE MAÎTRESSE QUELQUES ANNÉES APRÈS L'AVOIR QUITTÉE. ET MALGRÉ SES RIDES, ELLE RESTE PLUTÔT MARRANTE.

Il y a un an sortait Age of Mythology, à peu près au même moment que Warcraft III. On se souviendra sans doute plus du jeu de Blizzard. Cela dit, AoM reste un excellent titre, et la sortie de cette extension se révèle être une bonne occasion de replonger dans cet univers divin. Surtout qu'avec cet add-on, tout commence bien, avec une nouvelle race, les Atlantes. Non, ils ne passent pas leur temps sous l'eau. Ils se sont même parfaitement adaptés à la terre ferme.

Ce nouveau clan présente d'ailleurs pas mal d'avantages. Le plus apparent reste la facilité avec laquelle les ouvriers amassent les ressources : nourriture, bois, or... En effet, ils n'ont pas à les emmener dans un quelconque bâtiment pour voir leurs comptes augmenter. Un gain de temps considérable ! On est bien loin des procédures rébarbatives des Nordiques, où les différentes unités sont optimisées pour chaque type de récoltes. En revanche, au combat, celles-ci s'avèrent moins efficaces. Une fois au top, elles sont redoutables. Sans plus !

Du coup, les premières missions se succèdent et la lassitude nous gagne. Ce qui semblait être bien au point l'an dernier a, depuis, été maintes fois cloné. Aujourd'hui, ça sent le réchauffé. L'histoire se révèle également assez quelconque. Les missions initiales n'apportent rien. Jusqu'à ce que les Grecs subissent un échec total. A ce moment-là, on apprend qu'ils étaient les gardiens des Titans.

Par votre faute, des forces terribles se sont réveillées. Désormais, toutes les civilisations subissent les assauts de monstres géants, hauts comme plusieurs maisons. En quelques minutes, ils dévastent des villages entiers. Le temps n'est plus aux petites guéguerres intestines. Tout le monde doit s'entraider. Et là, le spectacle peut enfin commencer. Seule, la ruse vous permettra de survivre. En effet, au début, le but n'est pas de se débarrasser de vos ennemis, mais de prendre la fuite sans encombre ! We'll be back .

1. Top Chronos. Ce Dieu permet le déplacement de vos unités où bon vous semble, Et surtout quand bon vous semble !

2. La tornade. Elle nettoie tout du sol au plafond, même les hommes qui se trouvent à proximité.

3. Garde ! Les flammes accompagnant ses déplacements ne sont que bonus visuels, mais il fait beaucoup de dégâts.

4. Quelle armée ! Ce n'était que de simples fantassins, mais des temples les ont changés en puissantes unités.

ON ÉPROUVE LE MÊME PLAISIR QUE L'AN DERNIER

Pour ceux qui ont déjà fait leurs armes dans ce genre, l'add-on de Total Annihilation était un peu axé sur les mêmes principes. Et il est très amusant de vivre ce genre d'expérience dans un contexte non robotisé. Une fois que les présentations sont faites, entre les nouvelles monstruosités et vous, la magie reprend le dessus. A partir de là, on ne s'ennuie plus une seule seconde. Sans être excessive, la difficulté franchit tout de même un palier. Mais on continue, persuadé que la suite des hostilités vous offrira plein d'autres possibilités.

Forcément, à un moment donné, il sera possible de diriger un Titan. Ensuite, on pourra sombrer dans l'anarchie la plus totale, ravager des villages entiers avec quelques petits sauts placés stratégiquement. Plutôt cocasse aussi cette façon de tordre le coup à un petit soldat et de s'en servir de projectile par la suite. En voyant ce désastreux spectacle, on se dit que l'artillerie adverse devra être sacrément hargneuse.

Ouf ! Les meubles sont sauvés, et le pire est évité. Après la sixième mission, on retrouve ses réflexes d'antan et éprouve le même bonheur que l'an dernier. A ne pas louper !

Léo de Urlevan

AGE OF MYTHOLOGY : THE TITANS — ±39€

DÉVELOPPEUR :	Ensemble Studios
ÉDITEUR :	Microsoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	29 octobre 2003
SITE :	www.microsoft.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 3 à 700 MHz ; 128 Mo de RAM

☺
- Passionnant à partir des Titans
- Gestion des Atlantes
- Graphiquement enrichi

☹
- Inintéressant jusqu'aux Titans
- Assez facile

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	90
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	80

89

GESTION

RUSH HOUR

LE JEU

Vous continuez de gérer des villes avec des outils plus précis que la version traditionnelle de Sim City, et prenez part à quelques petits jeux d'arcade en pilotant tous les véhicules.

Ferry. Le bateau ne va pas tarder.

Nouvelle catastrophe. Ce clône de Godzilla est composé de véhicules.

Sur la route...

SIM CITY 4 NE DEMANDE QU'À ÉVOLUER. CET ADD-ON PERMET UNE GESTION BIEN PLUS FINE D'UN DES PROBLÈMES MAJEURS DE TOUTE CITÉ : LE TRAFIC.

Un add-on pour Sim City 4 se doit d'apporter de la nouveauté. En général, tous les produits supplémentaires ajoutent une espérance de vie à un produit un peu délaissé par les joueurs. Or, SC4 n'a pas de fin. On peaufine sans cesse sa ville, en intervenant dans un quartier puis dans un autre, avec la précision d'un horloger suisse pour ne pas tout saccager en deux secondes.

Tout problème possède donc sa solution, plus ou moins coûteuse. S'il s'agit de pondre un décret pour la santé, rien de plus simple. En revanche, quand il faut s'attaquer à celui de la circulation, le budget fait grise mine. Pourtant, ce problème est inévitable. A mesure que vos citoyens s'intéressent à votre ville, ils circulent de plus en plus et vous devez vous adapter. Mettre quatre voies ? Impossible, ça détruirait tous les immeubles.

Avant, pour résoudre les problèmes de bouchons, il fallait souvent passer par la solution du métro, très coûteuse. Heureusement, Rush Hour arrive et propose de nouvelles solutions, pour toutes les bourses. L'une d'entre elles sera particulièrement appréciée par les joueurs pour désengorger certaines voies à court terme : le péage. La plupart des voitures disparaissent, et celles qui s'obstinent vous rapportent de l'argent !

Il est également possible de définir des voies à sens unique. Mais ne croyez pas devoir acheter un panneau. Non ! Malheureusement, il faut refaire toute la route. Cela dit, le résultat s'avère très appréciable. Dans le même ordre d'idées, si un pont est complètement saturé, vous pourrez construire un réseau de ferrys, bien moins onéreux qu'un nouveau pont. Et le réseau ferrovière pourra également communiquer entre les différentes villes d'une région.

En consultant "l'info trafic", il est possible d'avoir des données sur n'importe quel tronçon de la chaussée. Bien pratique pour estimer les baisses (ou les hausses) de fréquentation. Avant Rush Hour, les indications s'obtenaient uniquement à vue d'œil, en regardant le nombre de bagnoles sur un même centimètre carré. Bref, ce n'était pas toujours très précis.

Au rayon des aménagements plutôt amusants, il y a aussi la possibilité de conduire tous les véhicules possibles, de l'hélicoptère au tank, avec des missions vous faisant gagner de la popularité ou de l'argent. Certes, cette opportunité fait penser à un vulgaire gadget, mais elle permet de se détendre pendant que la ville se développe.

Léo de Urlevan

SIM CITY 4 : RUSH HOUR — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Maxis
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	http://simcity.ea.com/

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 3 à 500 MHz ; 128 Mo de RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	70
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	97
MULTIJOUEURS	-

☺
- Des réponses précises à des problèmes insurmontables
- La conduite des véhicules

☹
- Des mécanismes complexes
- Pas de ville "témoin" pour essayer les nouveautés.

82

MASSIVE ASSAULT

LE JEU

Vous prenez le contrôle d'une armée plutôt réduite et devez l'utiliser pour mettre à mal les forces ennemies.

La base. Au centre de l'écran, l'objet de toutes les convoitises.

A qui le tour par tour ?

LE SYSTÈME DU TOUR PAR TOUR SEMBLAIT ÊTRE TOMBÉ AUX OUBLIETTES. MAIS MASSIVE ASSAULT PROUVE LE CONTRAIRE !

Massive Assault est une excellente surprise. Non seulement, il ressuscite un genre, mais il apporte aussi de nouvelles idées, extrêmement séduisantes d'ailleurs. Le scénario est plutôt maigre, certes, mais on s'en fiche un peu. Pour résumer, deux factions se mettent sur la tronche. Voilà, vous savez tout !Massive Assault se range dans la catégorie des jeux de stratégie au tour par tour. Autant dire qu'il se sent un peu seul dans son genre.

Cela fait des années en effet qu'il n'y a pas eu autre chose que de la stratégie en temps réel. La 3D ne s'y prêtait pas (on peut créer un tour par tour avec deux ou trois feuilles de papier), le genre a été surexploité... Oui mais voilà, une réalisation exemplaire et un peu d'imagination suffisent à raviver la flamme que l'on croyait perdue à jamais. D'autant que plusieurs modes de jeu sont disponibles. Le plus intéressant étant, sans conteste, « Guerre Mondiale ».

Ce mode n'a rien à voir avec les guerres de 14-18 ou de 39-45. En fait, le joueur possède quatre zones, sur une carte très découpée. Il peut les révéler et ainsi commencer à lever des armées, pour créer la surprise à un moment donné. Pénétrer sur un territoire adverse ou neutre provoque une résistance. Mieux vaut ménager les susceptibilités, donc. A chaque tour de jeu, de l'argent arrive dans les bases et on peut acheter les unités dont on a besoin.

L'ennemi fait bien entendu la même chose. S'emparer d'un territoire ennemi à un moment donné renverse très vite les situations. Mais parfois, ça ne se passe pas comme on le voudrait. Chaque protagoniste détruit autant d'unités ennemies qu'il en perd, et le même nombre de troupes est remis en jeu à chaque tour. Seul point noir donc : les situations de blocage existent.

Le mode scénario n'est pas aussi complet que celui-ci, mais il reste tout de même très amusant. Les missions sont en effet des sortes de casse-tête où la problématique consiste à éliminer une armée supérieure en nombre et mieux équipée. Mais là où le jeu nous surprend le plus, c'est par son rythme. En accélérant le temps, ça va presque aussi vite que dans un STR. C'est bien la première fois que ça arrive avec ce style de jeu.

Massive Assault est donc à conseiller à tous les fans de tour par tour, mais également aux autres joueurs, pour qu'ils découvrent un autre genre de stratégie.

Léo de Urlevan

MASSIVE ASSAULT — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Wargamin.net
ÉDITEUR :	Nobilis
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	30 Octobre 2003
SITE :	www.massiveassault.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 3 à 600 MHz ; 256 Mo de RAM

☺
- Les graphismes exemplaires
- Prise en main immédiate
- Règles du jeu intéressantes

☹
- Des situations de blocage
- Quelques procédures un peu lourdes

CLASSEMENT

GRAPHISME	92
SON	80
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	80

88

STRATEGIE

DUNGEON SIEGE : LEGENDS OF ARANNA

LE JEU
Mélange de RPG et de Diablo, cette extension vous emmène sur neuf îles enchanteresses pour glaner équipements et sortilèges.

Design. Les monstres sont aussi magnifiques que coriaces.

Dungeon Siege 1.5

CET ADD-ON N'EST PAS LA SUITE TANT ATTENDUE DU HIT DE GAS POWER GAMES. MAIS IL N'Y A AUCUNE RAISON DE FAIRE L'IMPASSE DESSUS. BIEN AU CONTRAIRE.

L'histoire prend place bien des années après celle du jeu original. Incarnant une femme, un homme ou une sorte de géant, vous allez essayer de comprendre pourquoi vos parents ont disparu il y a une vingtaine d'années. Tout se déroule sur des îlots, les derniers territoires habités depuis qu'un démon sème le chaos sur le monde. Alors, si vous avez cinq minutes de libres, il faudra lui faire sa fête.

Pratiquement l'égal d'un Diablo dans le cœur des fans, Dungeon Siege est un savoureux mélange de RPG et de hack'n'slach. Les combats sont une part importante de l'histoire. Mad Doc Software est aux manettes pour cet add-on, Legends of Aranna, aidé en cela par les concepteurs de Gas Power Games, sans doute trop occupés par Dungeon Siege 2. Ils s'en sont bien sortis, et on reconnaît la patte du premier, même si tout a changé.

Cet add-on se révèle moins linéaire que le premier. Vous organisez vos quêtes et sous-quêtes comme bon vous semble, multipliant les allers-retours et accroissant, par la même occasion, votre expérience et votre connaissance en magie. De plus, vous glanerez ici et là des compagnons de fortune (et d'infortune).

L'intelligence artificielle de ces derniers a largement progressé depuis la sortie du hit de Microsoft, mais comme toute médaille a un revers, celle de vos ennemis aussi. Une centaine de nouveaux belligérants entrent en scène. Fort heureusement, de nouveaux sorts ont été ajoutés pour faire face à la menace des sbires du démon.

Le plus intéressant des sorts consiste à se transformer en monstre pour frapper dans le dos des vilains. Celui qui les fait rapetisser n'est pas mal non plus dans son genre. Vous l'aurez compris, cet add-on est tout sauf prise de tête. Et au final, il s'avère déjà être un régal.

L'interface est, quant à elle, bien plus avenante que celle d'origine. La gestion des objets par exemple permet de mieux répartir ses récents acquis entre les membres de sa troupe. Très utile pour tout ce qui est potion de vie par exemple. Graphiquement, la modélisation générale a également progressé, ce qui est un bon point (surtout pour les effets des sorts). Ça brille, ça virevolte... Bref, un enchantement !

En Multi enfin, un mode de sauvegarde instantanée vous assurera de mettre fin à une partie avec vos potes pour le reprendre quand bon vous semblera. Ajoutez à cela que le Dungeon Siege original est offert (à ce prix-là, c'est étonnant), alors courez l'acheter ! Jérôme

DUNGEON SIEGE : LEGENDS OF ARANNA — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Mad Doc Software
ÉDITEUR :	Microsoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.dungeonsiege.com

CONFIGURATION MINIMUM : P4 à 1,2 GHz ; 256 Mo de RAM ; Carte 3D 64 Mo

☺
- Le géant
- Les sorts
- Dungeon Siege offert

☹
- Ce n'est toujours pas le 2

CLASSEMENT

GRAPHISME	81
SON	78
PRISE EN MAIN	79
AMBIANCE	83
DURÉE DE VIE	82
MULTIJOUEURS	80

82

SPACE COLONY

LE JEU

Vous devez gérer une base spatiale, son développement, sa sécurité... Et ses hôtes qui ne pensent qu'à se marrer ou à se bagarrer. A vous de concilier tout ça au travers de missions variées, allant de la colonisation au tourisme.

Engueulades. Vos colons ne se supportent pas. Ils passent leurs vies à se haïr.

Eclipse d'intérêt

A PREMIÈRE VUE, IL S'AGIT D'UN SIMS DANS L'ESPACE OU D'UN JEU DE GESTION CLASSIQUE MAIS IL N'EST PAS AUSSI PLAISANT QUE LE HIT D'EA, ET BEAUCOUP MOINS INTÉRESSANT QUE LA CONCURRENCE.

Prenez un genre qui marche toujours : la gestion. Non, prenez plutôt deux genres : la gestion dite constructive où vous bâtissez des cités ou des attractions et celle que nous qualifieront d'humaine où vous gérez des personnes. Appelons un chat un chat : les Sims quoi ! Vous placez tout ça dans un shaker, ajoutez un soupçon d'exotisme (l'espace) et un barman de renom, Firefly Studios. Résultat, une fois versé dans le verre, la couleur est moche et le goût est immonde. N'est pas Tom Cruise qui veut !

De là à dire que Space Colony est raté, il y a un pas de géant que nous de franchiront pas. Simplement, on ne sait sur quel pied danser. D'un côté il faut gérer la base. Au cours des 24 missions, vous devrez en plus d'assurer l'énergie et la bouffe repousser des aliens, développer ou créer des infrastructures de tourisme. Pour cela, des colons vous sont mis entre les mains ou plutôt entre les pattes. Chacun y va de son caractère et de ses aptitudes. En plus de les faire travailler, vous devez les faire cohabiter. Et c'est là que le bât blesse.

Difficile de s'y attacher. Ils sont soûlants au possible. Entre Tami, la vieille alcoolique, et le biker nordique, on n'a qu'une envie, c'est de débrancher le haut-parleur. C'est le caractère forcé des choses qui dérange. Le sentiment de liberté est plus grand dans un jeu des Sims. On peut toujours se tourner vers le mode gestion pure de la colonie.

Pas mal de missions sont répétitives. On assure l'approvisionnement des ressources élémentaires puis on cultive des OGM et des poulets artificiels. L'univers est tristounet et on se sent vraiment coupé du monde, comme si effectivement on était dans l'espace. Les graphismes sont d'une tristesse son nom et la musique pas formidable. Difficile de se concentrer sur le développement, vu qu'on se heurte au fait que les compétences des colons sont limitées et qu'ils sont trop occupés à se ressasser les mêmes stupidités les uns aux autres. C'est amusant un temps mais malheureusement, on s'en lasse vite. Très vite.

Jérôme

SPACE COLONY — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Firefly Studios
ÉDITEUR :	Take 2
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	ww.spacecolonygame.com

CONFIGURATION MINIMUM : P3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 3D 32 Mo

☺ L'originalité des personnages

☹ Les graphismes
Le mélange des genres ne prend pas !

CLASSEMENT

GRAPHISME	62
SON	69
PRISE EN MAIN	72
AMBIANCE	68
DURÉE DE VIE	65
MULTIJOUEURS	–

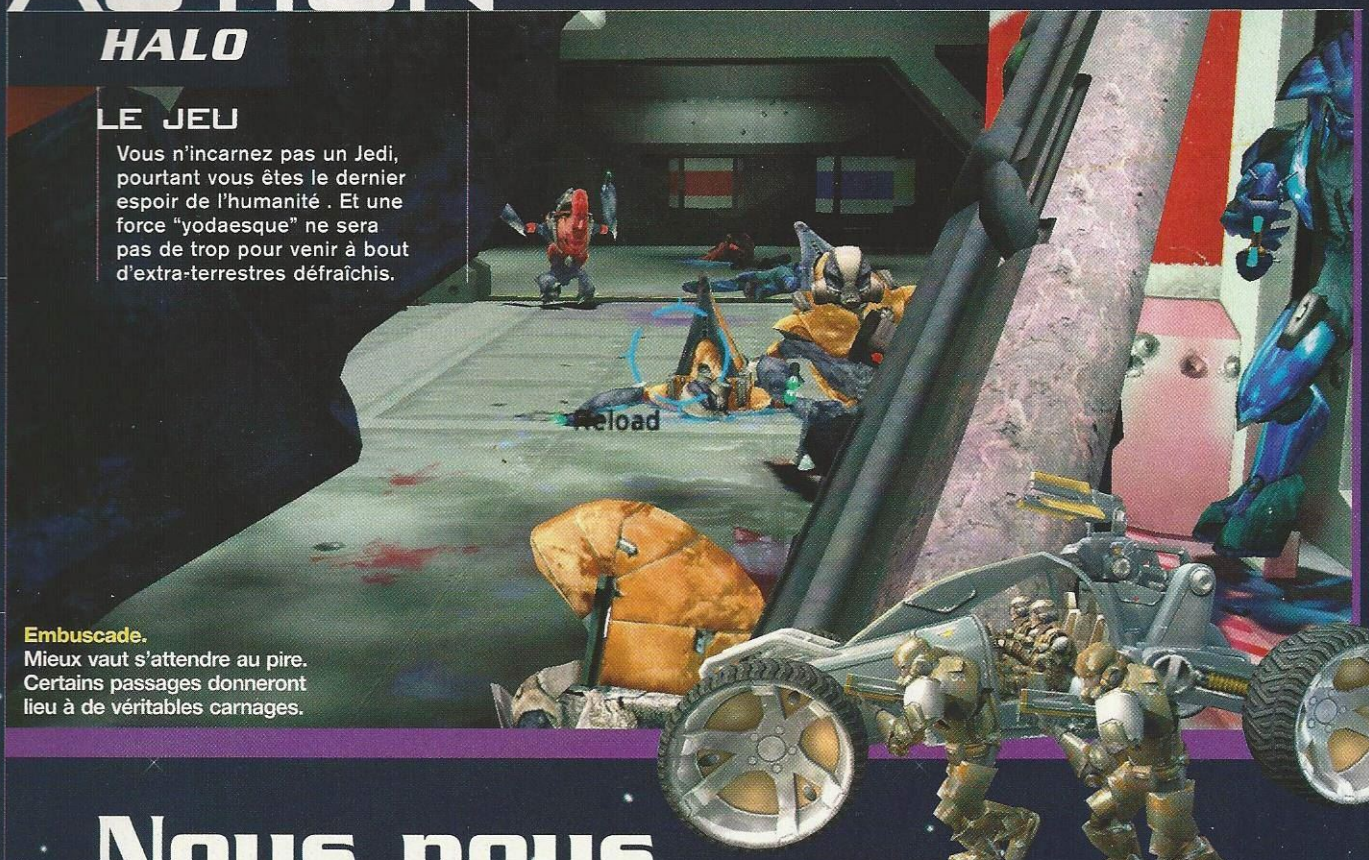
62

ACTION

HALO

LE JEU

Vous n'incarnez pas un Jedi, pourtant vous êtes le dernier espoir de l'humanité . Et une force "yodaesque" ne sera pas de trop pour venir à bout d'extra-terrestres défraîchis.



Embuscade. Mieux vaut s'attendre au pire. Certains passages donneront lieu à de véritables carnages.

Nous nous sommes tant aimés...

A SA SORTIE SUR XBOX, HALO AVAIT FAIT SENSATION. DEUX ANS PLUS TARD, LE FPS FUTURISTE FAIT SES PREMIERS PAS SUR PC...

Halo, c'est un peu comme un amour d'enfance, magnifié avec le temps. On se souvient à jamais de son sourire angélique, de ses jolies couettes et du premier baiser sur la bouche. Jusqu'au jour où vous croisez ledit amour dix ans plus tard. Et là tout s'écroule : le sourire, les couettes, le baiser. Le temps a fait son office et transformé votre beau souvenir en vieille ménagère bedonnante. Quel rapport avec le First Person Shooter de Gearbox Software ? Eh ben, c'est à peu près ce qui risque de vous arriver si vous jouez à Halo sur PC.

Vous aurez en tête le souvenir impérissable de la version Xbox et, au final, c'est un autre jeu que vous aurez sous les yeux. Le trait est un peu gros, mais reflète parfaitement la triste réalité. Halo donne l'impression d'avoir été développé il y a des années. Les graphismes, jadis chatoyants et novateurs, font aujourd'hui grise mine. Vos adversaires ont également perdu de leur superbe. Prévisibles et peu diversifiés, ils paraissent beaucoup moins redoutables que par le passé. Mais que s'est-il donc passé ?

Tout bêtement, Halo a vieilli. A tous les niveaux ! Et c'est à l'aune de ce vieillissement que l'on mesure mieux le chemin parcouru par l'industrie du jeu vidéo. En un an, la qualité graphique, tirant profit de toutes les innovations technologiques, a progressé à une vitesse vertigineuse. Le résultat ? La référence des références, Halo, apparaît désormais comme une production désuète pour un habitué des FPS. Néanmoins, elle n'est pas dénuée d'intérêt pour un joueur occasionnel, surtout s'il n'a jamais joué auparavant sur Xbox.

Au final, Halo laisse une impression amère, teintée de nostalgie. Certes le FPS demeure sur PC un jeu intéressant à plus d'un titre (avec le jeu en coopération, l'utilisation des véhicules, l'apport du mode Online et l'apparition du lance-flamme), mais au regard de ce qu'il avait apporté sur Xbox, la déception est de mise. *"Diderot nous avait pourtant prévenu,* affirmait Raz l'autre jour. *Tout s'anéantit, tout périt, tout passe : il n'y a que le monde qui reste, il n'y a que le temps qui dure".*

Socrates

HALO — ±56€

DÉVELOPPEUR :	Gearbox Software
ÉDITEUR :	Microsoft Games
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	7 novembre 2003
SITE :	www.microsoft.com/game/halo/

CONFIGURATION MINIMUM : P3 à 733 MHz ; 1,2 Go de disque dur ; Carte vidéo 32 Mo

☺
- Le mode Multi
- La prise en main
- Les véhicules

☹
- Les graphismes
- L'ambiance générale

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	80
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	70
DURÉE DE VIE	80
MULTIJOUEURS	80

76

GALACTIC CIVILIZATIONS

Le jeu aussi vaste que l'univers.

- Explorez l'espace et découvrez de nouvelles planètes et civilisations à coloniser.

- Gérez une multitude de paramètres différents pour remporter la victoire : commerce, politique, diplomatie et bien sûr la force militaire.

"Passionnés de grand jeu de gestion et de conquête intergalactique, reprenez espoir, Galactic Civilization est pour vous"
17/20 PC4WAR

- Une intelligence artificielle poussée pour un challenge constamment renouvelé.

- Construisez une impressionnante flotte de guerre et faîtes gagner de l'expérience à vos vaisseaux au cours des batailles.

"La grande Force de Galactic Civilization est d'offrir un gameplay profond et pourtant simple d'accès"
8,4/10 Gamespot

STRATEGIE

GREYHAWK : THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Tour par tour. Pour les combats, ce système permet de simuler au mieux une partie "papier".

LE JEU

Adaptation fidèle et réussie d'un scénario de Dungeons & Dragons, Greyhawk vous place dans une forteresse où il faudra mener des petits gars pas très costauds vers la toute puissance. Et surtout vers la sortie !

Fanatiques. Si vous débutez, la création de vos persos sera un jeu dans le jeu !

Donjons et donjons !

RARES SONT LES JEUX SUIVANT LES RÈGLES D'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. APRÈS LE SUCCÈS DE NEVERWINTER NIGHTS, ATARI ADAPTE UNE DE SES CÉLÈBRES QUÊTES.

Greyhawk tire son nom d'une extension du jeu de rôle "papier" Dungeons & Dragons. La trame est donc on ne peut plus basique : un groupe arrive dans une forteresse peuplée de monstres en tout genre. A lui de s'en sortir en collectant différents objets et en décuplant sa force et ses pouvoirs magiques. Cette adaptation vidéoludique est fidèle à l'original, mais elle est sublimée par le système du tour par tour et les règles officielles 3.5 d'AD&D.

Une fois ses cinq personnages créés, le joueur commence aux alentours du donjon. Trouvé assez rapidement, celui se révèle magnifique. Les créatures qui y vivent, également. Et rapidement, on se rend compte que la partie aventure est limitée, et que le focus a – malheureusement – été réglé sur les combats.

L'interface est principalement liée à la souris. Des menus contextuels circulaires apparaissent aux moments opportuns. Malheureusement, ceux des combats sont difficiles à pointer à cause des mouvements chaotiques de la souris et des textes trop petits. Pas mal de bugs viennent entacher le tout, comme le "respawn" (réapparition après une mort) dans des murs et un pathfinding parfois invraisemblable. Dommage !

Quand le joueur opte pour de nouvelles compétences ou pour l'apprentissage de nouveaux sorts, l'écran va vous faire défiler une tonne de texte avec un court descriptif. Les néophytes seront vite dépassés. Il est regrettable que les développeurs aient trop axé leur jeu pour les connaisseurs, se coupant ainsi d'une bonne partie du public. Mais, tel a été leur choix, alors il faut faire avec.

La fin du jeu dépend de l'équipe mise en place au tout début. Les caractères doivent en fait concorder. Du coup, suivant les combinaisons, on obtient neuf fins possibles. Alors qu'un NeverWinter Nights se basait sur les règles de la troisième édition d'AD&D, The Temple Of Elemental Evil est le premier à utiliser celles de la version "3.5" qui semble présenter une meilleure balance.

Malgré ses bugs, Greyhawk devrait ravir les fans. Prenez-le comme un hommage à toutes les glorieuses soirées passées entre rôlistes.

Jérôme

GREYHAWK : THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Troïka Games
ÉDITEUR :	Atari
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.atari.com

CONFIGURATION MINIMUM : P3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 3D 64 Mo

☺
- Fidèle à "AD&D"
- Les graphismes

☹
- Les menus
- Trop obscurs pour les débutants
- Les bugs !!!

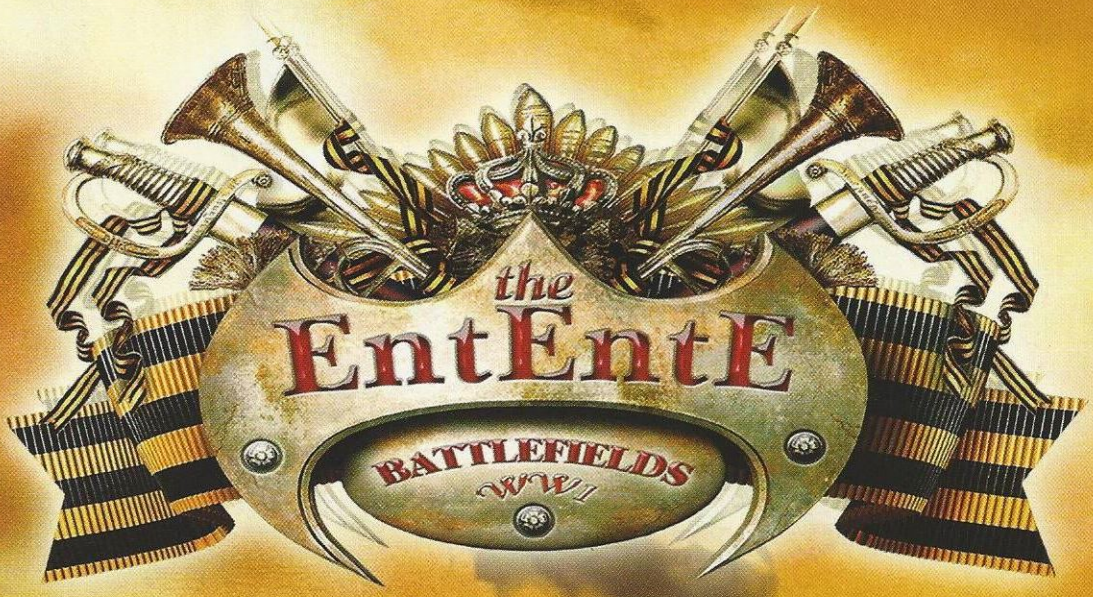
CLASSEMENT

GRAPHISME	79
SON	81
PRISE EN MAIN	71
AMBIANCE	76
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	-

73

PC CD

Devenez le maître de l'Europe !



Le PREMIER jeu de stratégie sur la Grande Guerre (1914-1918)

Plus de 1000 structures, plus de 80000 unités possible sur une même carte, terrains ultra-détaillés et une Encyclopédie sur la guerre 14-18.

Jeu de stratégie en temps réel, retrouvez cinq belligérants de la première guerre mondiale avec leurs armées fidèlement reconstituées.

Revivez les plus grandes bataille de la première Guerre Mondiale qui figurent dans le jeu.
Option réseau jusqu'à 8 joueurs.

Buka ENTERTAINMENT

Lesta

www.entente.net

Pointsoft

GESTION

HEAVEN AND HELL

LE JEU

Vous trouvez votre credo entre les forces du bien et l'empire du mal sans pour autant vous refaire Star Wars. Convertissez les foules pour vous constituer une armée de fidèles disciples afin de conquérir des territoires.

Combats confus. Qui attaquer là-dedans ?

Joué soit le Seigneur

LE MARIAGE ENTRE GESTION ET HUMOUR A SOUVENT DONNÉ LIEU À DES SCÈNES DE MÉNAGE. ET POURTANT, ICI, CE N'EST PAS LE CAS !

Heaven and Hell restera sans doute dans les annales comme le titre le plus manichéen du marché. Son principe est d'une simplicité enfantine : les forces du bien affrontent celles du mal. Comme nul n'est prophète en son futur pays, chaque partie commence avec deux ou trois pèlerins dont le chemin de croix consiste à convertir des pauvres tribus de sauvages. Votre héros est un prophète capable de réaliser des miracles, tels que faire surgir un arc-en-ciel au milieu du village par exemple. Impressionné, le chaland aura vite fait de rejoindre vos troupes après un prêche convaincant.

Comme à l'époque des conversions forcées, un bon sermon peut s'accompagner d'une séance de tabassage en règle. Tout irait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes si Satan et ses sbires ne faisaient pas la même chose au même moment. Si les deux factions ne se marchent pas sur les pieds au début, les fins de parties sont en revanche plus mouvementées. On peut avoir plusieurs prophètes différents, mais un seul par catégorie : un prêcheur, un guerrier, un espion, un architecte…

Les mécanismes sont séduisants, aucun problème là-dessus. Graphiquement, le jeu tient également la route : les décors sont réussis et les personnages ont de bonnes têtes de loosers. Malheureusement, ça rame, sans que l'on sache véritablement pourquoi car tout est en 2D. Mais au bout de quelques heures, il ne nous reste plus qu'à déchanter. Les actions se suivent et se ressemblent, les arcs en ciels se succèdent… Fait-on quelque chose de différent à un moment donné ? Non ! Chaque mission permet de découvrir un perso supplémentaire, mais on en revient toujours au prêcheur.

Dernier problème : la phase de combat est un foutoir sans nom. A l'écran, on ne distingue pas grand-chose derrière les nuages de poussière et le concept en lui-même est complètement raté. En fait, les prophètes s'opposent, aidés de quelques soldats bien sûr, mais le chef reste votre cible principale. Amusant cinq minutes donc, mais gonflant au-delà. Vade retro, Satanas…

Léo de Urlevan

HEAVEN AND HELL — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Madcat
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	disponible
SITE :	www.heavengame.de

CONFIGURATION MINIMUM : P3 à 800 MHz ; 64 Mo de RAM

☺
- Mécanismes intéressants
- Prise en main rapide
- Graphiquement correct

☹
- Très répétitif
- Combats incompréhensibles
- Mieux vaut un P3 à 1,4 GHz et 128 Mo de RAM

CLASSEMENT

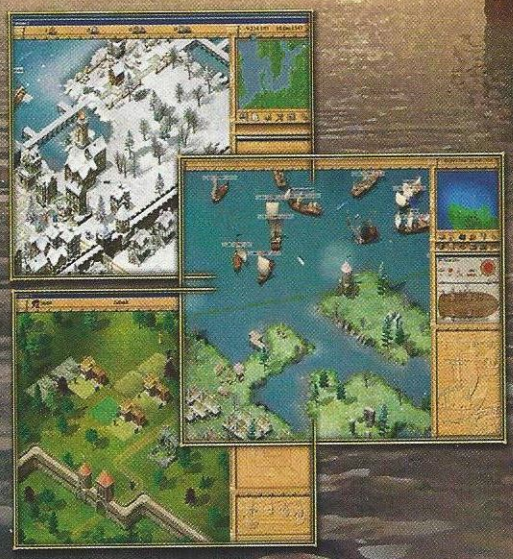
GRAPHISME	74 %
SON	60 %
PRISE EN MAIN	60 %
AMBIANCE	70 %
DURÉE DE VIE	80 %
MULTIJOUEURS	80 %

65

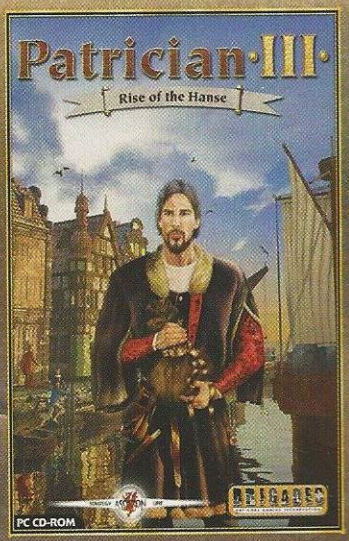
Patrician·III·

The Rise of an Empire

Fortune, Gloire & Pouvoir au Cœur des Océans



Patrician III est plus qu'une simple simulation commerciale et propose, outre ses nombreux aspects relatifs à la gestion de vos possessions, une bonne part de batailles et d'action qu'il s'agisse de batailles navales en temps réel ou de blocus organisés contre des villes depuis la mer, procédé peu avenant mais à l'époque absolument usuel pour imposer ses propres intérêts.



STRATEGY ASCARON LINE

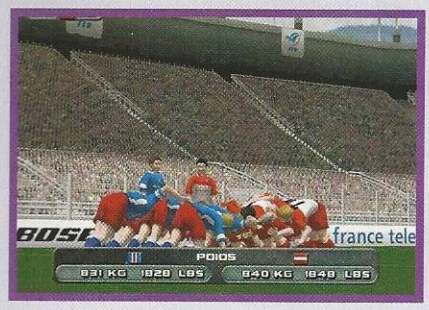
BRIGADES
ART-CORE GAMING INSURRECTION

PC CD-ROM

EXPRESS

RUGBY 2004

35



Essai non transformé

Coupe du monde oblige, EA Sports se remet au rugby. Malheureusement, la réalisation n'est pas au niveau des autres productions estampillées Electronic Arts : graphismes peu soignés, sons peu convaincants, jouabilité des plus brouillonnes… Au final, l'intérêt du jeu en pâtit, et même les amateurs du ballon ovale risquent d'être déçus. A moins, évidemment, d'être un fan absolu de ce sport !!! **Socrates**

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 45 €

LOCK ON : MODERN AIR COMBAT

75

Rock'n'roll Altitude

Comment traiter une pure simulation ? L'encenser en disant que c'est super bien fichu ? Le réalisme est incroyable. Sans brevet de pilotage, on s'écrase toutes les deux minutes. Ou la démonter parce que justement, c'est inaccessible et trop élitiste. Ici, les avis sont partagés : mais après une journée de prise en main, le jeu se révèle excellent. Graphismes magnifiques, missions dynamiques, huit appareils aux réactions très différentes… **Léo de Urlevan**

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 50 €

INDYCAR SERIES

50

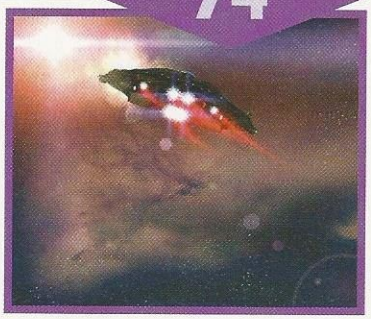
Pour les fans !

La réalisation de ce titre ne souffre d'aucun défaut : graphismes très honorables, prise en main rapide, bonne impression de vitesse… De plus, les circuits sont fidèlement reproduits. Et vous pourrez incarner tous les plus grands pilotes d'Indycar comme Al Unser Jr. Malheureusement, seuls les fans de ce type de course y trouveront un intérêt, les circuits ayant pratiquement tous la forme d'un ovale. **Socartes**

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 45 €

HAEGEMONIA : THE SOLON HERITAGE

74



Un peu plus d'espace…

Enfin un add-on pour Haegemonia ! Avec une intelligence artificielle améliorée, dix nouveaux engins et ses vaisseaux diplomatiques, il a tout pour plaire. On compte aussi des maps jouables en Solo et en Multi (une quinzaine), et de nouveaux héros. Le mélange entre jeu de gestion et stratégie en temps réel est réussi. Du classique, mais bien réalisé. Idéal pour les fans ! **Jérome**

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 40 €

FORD RACING 2

60

Une bonne occaz'

Voilà un jeu qui n'a pas vocation à faire trembler les ténors du genre mais qui n'a pas non plus à rougir de ce qu'il est. Ford Racing 2 vous met au volant des plus célèbres voitures de la marque à qui l'on doit la mythique Mustang. Bonne impression de vitesse, grand nombre de courses, décors très honnêtes… Même si l'absence de dégâts suite aux chocs ne plaide pas en sa faveur, pour vingt euros, c'est une affaire à saisir.

Socrates

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 20 €

Pour la 1ère fois la rencontre de la BD et du DVD VIDEO

La bande dessinée se met en scène, et joue avec les cadrages et les compositions sur votre écran vidéo. Un concept original édité pour la première fois en DVD... une nouvelle façon de raconter !

CHOISISSEZ LEQUEL DES 5 PERSONNAGES VOUS VOULEZ INCARNER EN PREMIER DANS CE TERRIFIANT HUIS-CLOS !

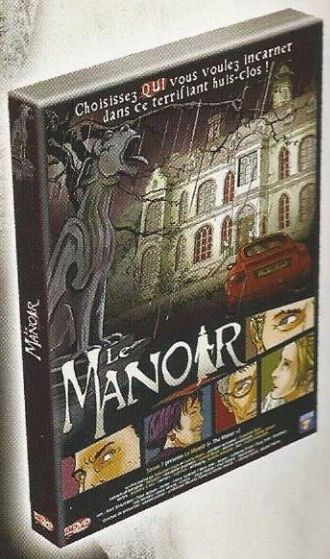
Ted HUNTER
le flegmatique propriétaire du manoir.

Professeur James MAC GOVERN
l'expert en paranormal.

Connie VAN DEBERG
la star de cinéma sur le retour.

Rosemary CLOONEY
l'extralucide fragile.

Jeremy FACE
le sceptique invité surprise.



Le Manoir

SORTIE DVD VIDEO NOVEMBRE 2003

192 minutes d'enquête
Français | Anglais

©SevenSept 2003

ACTUCES

Tricher, c'est "saint"

EN TRICHANT, ON VOIT LA FIN D'UN JEU SANS GRANDE FIERTÉ. MAIS MIEUX VAUT CELA QUE DE LAISSER DES DONNÉES POURRIR SUR UN DISQUE DUR, NON ? IL Y A TOUT DE MÊME UNE LIMITE À NE PAS FRANCHIR. DANS LES PARTIES EN MULTI. À L'HEURE OÙ LES JEUX VIDÉO DEVIENNENT UN SPORT, TRICHER ÉQUIVAUT À DU DOPAGE. MAIS BON, IL N'Y A AUCUN CONTRÔLE... ALORS, POURQUOI SE PRIVER ?

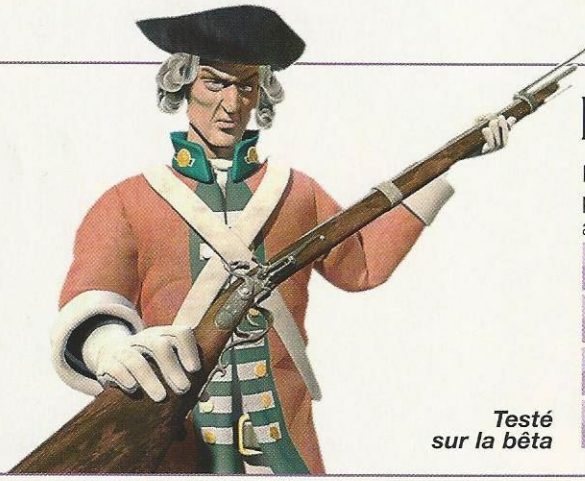
LÉO

Age of Mythology : The Titans

Pendant une partie, appuyez sur **Entrée** puis saisissez les **codes** suivants. Validez avec **Entrée** pour confirmer. Attention, il est indispensable de les écrire avec des **majuscules**.

TROJAN HORSE FOR SALE	1000 en bois
JUNK FOOD NIGHT	1000 en nourriture
ATM OF EREBUS	1000 en or
L33T SUPA H4X0R	Constructions rapides
BAWK BAWK BOOM	Poulet météore
WUV WOO	Hippopotame violet volant
O CANADA	Ours laser
ISIS HEAR MY PLEA	Tous les héros de la campagne originale
DIVINE INTERVENTION	Tous les pouvoirs utilisés sont de nouveau actifs
PANDORAS BOX	Quatre sorts, générés au hasard
WRATH OF THE GODS	Quatre catastrophes naturelles en sorts
RED TIDE	Eau rouge
LAY OF THE LAND	Carte révélée
CHANNEL SURFING	Mission suivante

Testé sur la version Gold



Testé sur la bêta

No Man's Land

Pendant une partie, appuyez sur **Entrée** puis saisissez les **codes** suivants. **Validez** avec **Entrée** pour **confirmer.**

GOLDENMONKEY	1000 pièces d'or
WICKEDWANGO	10000 dans toutes les ressources
RAINBOWRING	Carte révélée
BLOODMODE	Plus sanglant

Heaven & Hell

Allez dans le répertoire du jeu et trouvez le dossier Savegames. Ouvrez le fichier **MissionData.save** avec un éditeur de texte et trouvez les lignes **"BaseState = hbsGood;"** ou **"BaseState = hbsBad;"**. Là, tout dépend de la mission dans laquelle vous vous trouvez. Jouez-vous pour Dieu ou pour le Malin ? Si c'est le premier, effectuez la modification suivante sous la ligne **"BaseState = hbsGood;"**. Trouvez la valeur **"EnergyCount="**. derrière, placez une valeur bien supérieure à celle indiquée. Pendant la partie, vous ne serez plus préoccupé par cette donnée et vous pourrez développer les maisons pour voir votre nombre de fanatiques augmenter considérablement.

Testé sur la bêta

Le réflexe PriceMinister.com ?

L'ADRESSE A RETENIR POUR REVENDRE ET ACHETER SES JEUX VIDEO AU MEILLEUR PRIX ...

ACHETER moins cher ses jeux vidéo sans sacrifier la qualité, c'est désormais possible sur PriceMinister. Faites votre choix parmi plus de 1 500 000 produits disponibles et réalisez des économies de -20% à -80% sur vos nouveaux jeux (neufs déstockés ou d'occasion). Plus de déplacement, ni d'attente en magasin : tous les produits sont présentés de façon détaillée sur le site.
Le suivi de la transaction est assurée par PriceMinister qui joue un véritable rôle de tiers de confiance entre les acheteurs et les vendeurs : sécurisation du paiement, traitement des réclamations. Le système PriceMinister est à la fois communautaire et très professionnel. D'ailleurs les produits vendus sont proposés aussi bien par des professionnels (détaillants ou déstockeurs) que par des particuliers qui renouvellent leur équipement.

Tout le monde peut revendre son matériel ou ses jeux ...

Vous souhaitez REVENDRE votre matériel ou des jeux ? C'est aussi très simple ! Il vous suffit d'indiquer la référence et le prix des produits que vous voulez mettre en vente. Vous ne payez pas la mise en ligne et les frais d'envoi vous sont remboursés sous forme forfaitaire. Plus de 70 000 visiteurs par jour viennent chercher des bonnes affaires, l'un d'entre eux est forcément votre futur client !

Trucs et astuces pour mieux vendre :

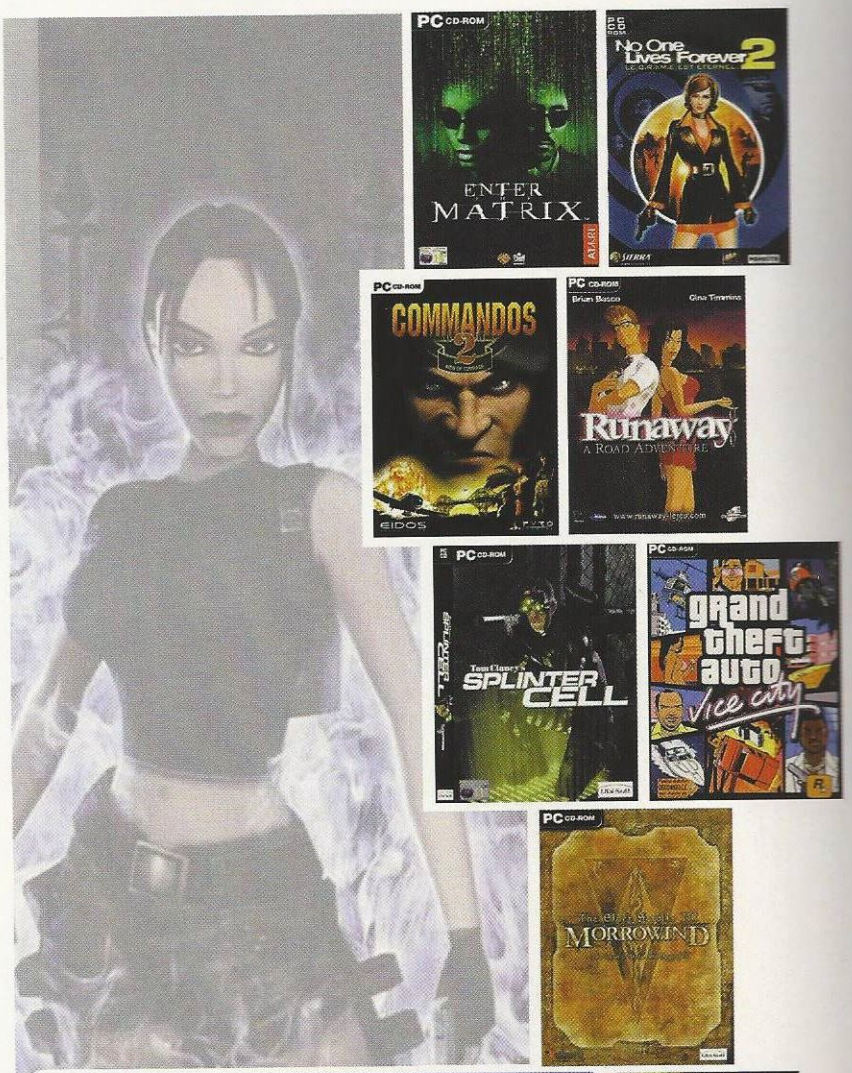
- s'aligner sur les prix des annonces existantes
- détailler la fiche produit si cela n'a pas été fait
- mettre la photo du produit si celle-ci manque
- proposer un commentaire sur votre annonce, pour donner une touche personnelle

Comment se faire payer ?

A vous de choisir :
- par virement tous les 10 jours,
- par chèque tous les mois,
- directement sur votre porte-monnaie PriceMinister à chaque instant.

La liste de souhaits ?

Si un produit n'est pas disponible ou pas au prix que vous souhaitez, n'oubliez pas de l'inscrire dans votre liste de souhaits : PriceMinister vous préviendra automatiquement dès qu'une offre correspondant à votre attente sera déposée sur le site !

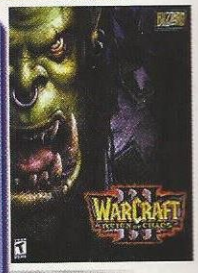


Quelques offres vues sur PriceMinister

Tomb Raider 6 - L'Ange des Ténèbres (Jeu PC)
Neuf déstocké - 29,25 euros

Warcraft 3 (Jeu PC)
Neuf déstocké - 20,00 euros

Adaptateur de Manette Playstation sur PC
Occasion - Neuf - jamais servi - 5,99 euros



Offre découverte

15€ offerts sur www.priceminister.com

Pour profiter de l'offre, rendez-vous sur www.priceminister.com et tapez le code promo **GEN4PC** dans le champ coupon avant de payer*.

PRICEMINISTER.COM 50%

* offre valable sur toute 1ère commande d'un minimum de 150€, hors frais de port, effectuée avant le 15 décembre 2003.

Hu dada, hu !

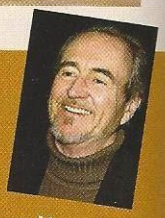
Communiqué officiel : *"la prochaine mise à jour de* **Star Wars Galaxies** *permettra aux joueurs de chevaucher des montures"*. Six bestioles sont enjambables. De par les films, on en connaît deux. Les Devbacks (les lézards géants sur lesquels se déplacent les stormtroopers quand ils pourchassent les droïdes dans la nouvelle édition de l'épisode IV), et les Kaadus (les autruches adoptées par Jar Jar et ses potes dans l'épisode I). Une bonne nouvelle également à l'origine d'une grosse déception. En effet, tous les joueurs attendaient les vaisseaux. D'après Kevin O'Hara, la voix officielle des développeurs, les véhicules constituent l'étape suivante et il faudra donc se montrer encore un peu patient. Mais sachez que leur apparition ira de pair avec quelques innovations. Ouf, c'est déjà ça !

HTTP://www.starwarsgalaxies.com

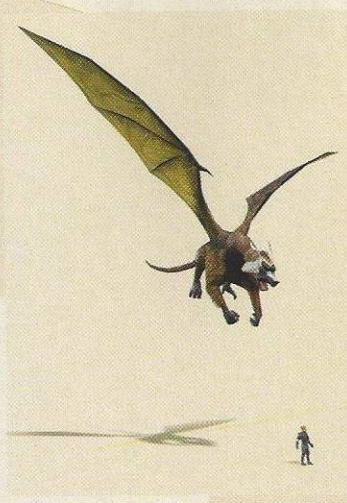
Pas de nouvelle, bonne nouvelle...

Le mois dernier, Wanadoo Editions était à vendre. Où allait bien pouvoir se retrouver Dark Age of Camelot ? En fait, c'est tout le catalogue offline qui a été cédé à Microïds. DAOC reste donc là où il est.

Grande première



Dark Age of Camelot pourrait faire l'objet d'une adaptation télé. Avec, aux commandes, un certain Wes Craven, réalisateur des sagas *Freddy* et *Scream*.



Concept original

On en sait un peu plus sur tout ce qui à trait à la magie dans **Dragon Empires**. Il s'agit plutôt d'enchantements d'ailleurs. Une arme peut « abriter » cinq sorts différents. Dans des conditions pareilles, difficile d'en avoir deux en tout point similaires. Prenons par exemple un bâton ! Liez-le à un sort de boule de feu. Dans un premier temps, il n'est peut-être pas extraordinaire. Mais si vous gagnez en efficacité, les dégâts sont énormes. Il ne tire pas de très loin ? Augmentez la distance de tir ! La cadence est faible ? Augmentez-la ! Votre imagination vous laissera entrevoir toutes les possibilités d'enchantements. Dernière chose : tous ces sorts fonctionnent plus ou moins bien selon vos compétences magiques. Un objet donné à un autre joueur n'aura donc pas la même efficacité.

HTTP://www.dragonempires.com

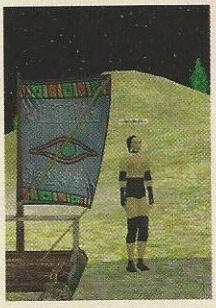
Rien que pour vos yeux

Avant de gueuler pour voir un jour **Final Fantasy XI** débarquer en Europe, mieux vaut savoir à quoi il ressemble. Ça tombe bien, car un benchmark (une sorte de démonstration technique) est enfin disponible. Une démo tournante qui vous permet, en outre, de savoir s'il marchera correctement sur votre PC. En tout cas, FFXI s'avère vraiment magnifique. Bon, si vous êtes comme moi et que vous ne comprenez rien au japonais, allez à l'adresse ci-dessous, appuyez sur le bouton rouge en bas de page et, après le téléchargement de 52 Mo, vous pourrez installer le soft. La procédure est beaucoup plus simple que pour Lineage II, dont nous vous parlions le mois dernier. Seul ennui : on ne peut pas jouer, mais ça donne envie de se plonger dans les MMORPG "made in Asia".

HTTP://www.necca.ne.jp/FF11Bench/download2.html

Pas si désertique que ça

Une découverte vient tout juste d'être faite dans **Tale in the Desert**.



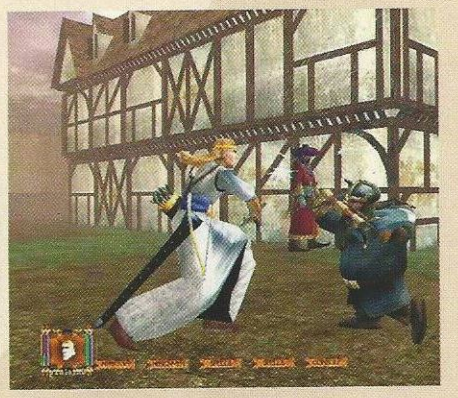
Le concept des "ferry boats" a en effet vu le jour. Seul problème, de taille : il faut du goudron. Aux dernières nouvelles, il a été localisé. Vous voulez en savoir plus ? Alors, téléchargez le client sur le site.

HTTP://atitd.alchemicdream.com/jeu.php

Si j'avais un marteau...

C'est pour bientôt. **Warhammer Online** devrait arriver début 2004. Toute la mythologie y est reprise : huit écoles de magie, douze races, dix-sept grandes régions et sans doute plus encore, le jeu devant se développer en fonction de sa fréquentation. On devrait bientôt avoir des informations un peu plus précises sur le gameplay de ce RPG médiéval.

HTTP://www.warhammeronline.com



Retour vers le futur

Rekonstruction, un jeu qui semble transposer A Tale in the Desert dans l'avenir, raconte l'histoire d'un météore qui percute la terre dans un futur où l'immortalité est une certitude, et où la téléportation est un moyen de locomotion comme un autre. Les inscriptions ont commencé pour le bêta test (http://rekonstruction.com).

Ça sent l'orichalque !

Trials of Atlantis vient de passer Gold. Celui-là, on vous en reparle prochainement.

ANARCHY ONLINE : SHADOWLANDS

Un seul mot d'ordre : désordre

LE PREMIER ADD-ON DIGNE DE CE NOM D'ANARCHY ONLINE NOUS ARRIVE ENFIN. IL PLAIRA AUX FANS DE LA PREMIÈRE HEURE COMME AUX DÉBUTANTS.

Après un changement d'éditeur, Shadowlands – deux fois repoussé tout de même – arrive enfin. Si vous jouez à Anarchy Online, cet add-on est hautement indispensable. Si vous l'aviez mis de côté, également. Et si vous ne le connaissez pas, vous découvrirez un univers qui a fait ses preuves depuis pas mal de temps. Les nouveautés se comptent par dizaines ; leur importance varie mais tout reste placé sous le signe de l'originalité.

L'univers des Shadowlands apporte un nouveau terrain de jeu, énorme. Il n'est pas contigu aux terres de Rubi-Ka mais parallèle. Le lien entre ces deux cartes se situe à Jobe, ville flottante plutôt réussie (faction neutre), avec les marchands de rigueur et pas mal d'appartements. Les nanotechnologies y sont très présentes.

Jobe est donc le point de départ d'un nouvel univers composé de 20 nouvelles zones (7 régions aux thèmes graphiques différents). Géographiquement, les Shadowlands représentent tout de même deux fois la superficie de Rubi-ka. Disséminés un peu partout, on peut visiter 150 donjons. La façon de jouer sur ces nouvelles cartes est un peu différente. Les auteurs se sont en effet orientés vers un jeu solo. C'est dans les possibilités. Bien entendu, le mode coopératif est toujours aussi indispensable dans certains lieux. L'intérêt ? Pas besoin de trouver un groupe de joueurs pour faire progresser son personnage. La partie aventure s'en trouve développée. En accomplissant des quêtes solo, on s'attache bien plus à l'historique de l'univers. Même si, au final, les actions semblent un peu les mêmes : choisir une quête, taper les monstres, obtenir sa récompense. La narration n'a rien à voir.

Le monde n'est pas construit non plus de la même façon. Les sept grandes zones géographiques sont dans le même axe, réservées à des personnages de plus en plus puissants. C'est tout à fait contraire à l'esprit des MMORPG qui arborent, en règle implicite, une difficulté accrue à mesure que l'on s'éloigne des villes et non pas quand on se dirige dans une direction précise (dans le cas présent, le nord). L'avantage, c'est de rencontrer très vite des avatars aux niveaux similaires. Organiser une quête se fait donc bien plus facilement. Les Shadowlands fourmillent donc d'idées originales au niveau du monde. Mais ça ne s'arrête pas à cela.

Cartes. La carte apparaît en surimpression.

1 Monstres. Il sont plus d'une centaine, avec une IA plus poussée.

2 4e niveau. Plus que 215 à passer !

3 Graphismes. Les textures de cette bestiole sont mouvantes.

4 Araignées. Elles n'ont que quatre pattes.

ET EN PLUS, ANARCHY ONLINE EST INCLU DANS LE PACK !

Tant de suppléments font leur apparition dans cet add-on qu'il n'est pas hors de question de recommencer un personnage. Deux nouvelles professions entrent en jeu : le Keeper et le Shade. Le premier est un grand combattant au look chevaleresque affectionnant particulièrement les Shadowlands. Son arme de prédilection est une épée à deux mains. Au niveau technologique, ses améliorations sont principalement axées sur la défense et l'attaque (elles sont automatiquement intégrées à sa personne, pas besoin de lancer des sorts en cours de combat). Un de ses grands avantages consiste à utiliser des furies pendant les engagements. Shadowlands apporte donc un bon bourrin. Le jeu nous indique cependant que le niveau de difficulté à manier ce personnage est moyen. Le Shade est un drôle de personnage. Il n'utilise pas d'implants. A la place, des armures magiques remplissant parfaitement les fonctions des puces. Il s'apparente à un rôle de magicien, et il lance des sorts sur lui-même pour améliorer ses compétences. Difficile à jouer, à cause d'un nombre de points de vie limité.

Les perks font également leur apparition. Ce sont des aptitudes particulières permettant d'améliorer de façon permanente une statistique ou d'obtenir une nouvelle attaque spéciale. Impossible de tout décrire ici, il y a en a des centaines. Ça peut aller d'un gain de points de vie à une attaque dévastatrice. Chaque joueur peut, au niveau 220 (la nouvelle limite : l'atteindre n'est pas une mince affaire) en posséder 40. Les combats s'enrichissent donc énormément, deviennent beaucoup plus variés, surtout en groupe.

Shadowlands n'est peut-être pas l'add-on pour le meilleur MMORPG, mais c'est sans doute celui qui apporte le plus de nouveautés sans déséquilibrer le jeu.

Léo de Urlevan

ANARCHY ONLINE : SHADOWLANDS — ±30€

DÉVELOPPEUR : Funcom
ÉDITEUR : Micro Applications
LANGUE : anglais
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : http://www.anarchyonline.com/

CONFIGURATION MINIMALE :
P3 à 450 MHz ; 128 Mo de RAM

☺
- Univers très vaste
- Nombreuses professions
- Les perks apportent de la variété

☹
- Brouillard trop proche du joueur
- Complexe pour un débutant

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	90
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	92

92

C'est la rentrée !

NOËL APPROCHE, IL FAUT PENSER AUX CADEAUX. ALORS, LES CONSTRUCTEURS FRAPPENT FORT POUR S'IMPOSER DANS LES RAYONNAGES. CREATIVE, TOUJOURS EUX, LOGITECH, UNE FOIS DE PLUS, ET SURTOUT ATI QUI NOUS DÉVOILE SON ARMADA. UNE BONNE PETITE CARTE DOPÉE COMME BEN JOHNSON, ÇA NE FERAIT PAS DE MAL, NON ? LE SON PREND AUSSI DE PLUS EN PLUS DE PLACE DANS L'UNIVERS LUDIQUE, ET TANT MIEUX. RÉSULTAT : DE L'ÉCLECTISME DANS CETTE RUBRIQUE ET UNE OUVERTURE LÉGITIME VERS DES PRODUITS QUI SYMBOLISENT LA CONVERGENCE DE TOUS LES MÉDIAS VERS UN MAELSTRÖM. LA RÉVOLUTION SERAIT-ELLE EN MARCHE ?

JÉRÔME

ACCESSOIRES ET PÉRIPHÉRIQUES MUSICAUX !

Mon PC fait du

C'EST TOUJOURS LA MÊME CHOSE AVEC LE HARDWARE. DES CARTES GRAPHIQUES, DES PROCESSEURS... LE SON A TOUJOURS ÉTÉ LE PARENT PAUVRE DE LA FAMILLE. MAIS LES TEMPS CHANGENT !

Deux produits s'avèrent très étonnants ce mois-ci, et tous émanent des grosses pointures du milieu. La DJ Console d'Hercules d'une part, et le Prodikeys de Creative de l'autre. Avec une cible à cheval entre le grand public et l'utilisateur averti, ils ne manqueront de vous taper dans l'œil, en plus de vous faire vibrer les tympans. Sans oublier un soft bien connu des amateurs dans sa nouvelle version, DJ Mix Station 2. Commençons par la table de mixage.

HERCULES DJ CONSOLE

La DJ Console est un contrôleur portable pour DJ avec fonction carte son USB multicanaux. Vu que c'est de l'externe, on peut la mettre sur un portable sans problème. Avis aux DJ en herbe, à eux les raves chez mémé en temps réel. Pour cela, une double platine pour le mix et le scratch, très ergonomique. En entrée, vos CD audio ou des fichiers au format MP3 ou WMA. L'interface du produit est très intuitive et toutes les techniques de DJing sont facilement accessibles : sampling, création de boucle, platine virtuelle... Rétroéclairé et phosphorescents, histoire de s'y retrouver dans le noir enfumé des boîtes de nuit.

Niveau boutons, Biactol n'est pas fourni dans la boîte puisqu'on trouve, outre les deux platines à picots, un "crossfader" pour passer de l'une à l'autre et six potentiomètres pour le réglage des basses, des médiums et des aigus. On a aussi sous la main deux glissières et deux potards pour le volume et la vitesse des platines et... 28 boutons en tout genre, pour le reste. Entre autres : pitch, boucles, navigation et tout le tralala. Enfin, un petit stick permet d'émuler une souris et peut être associé à n'importe quelle fonction. A vous de domestiquer l'engin. Pas mal de softs spécialement conçus seront livrés avec, afin de vous faciliter la tâche. C'est bien tout ça, mais la DJ Console est aussi une carte son.

Grâce à ses convertisseurs de haute qualité, elle permet d'enregistrer à partir de n'importe quelle source sonore : instruments, chaîne hi-fi ou lecteur CD/DVD. Enormément de connecteurs à l'avant et à l'arrière assurent de pouvoir tout brancher sur l'appareil : entrées/sorties numériques optiques et coaxiales, pour connecter facilement tout type de périphérique numérique, et une entrée/sortie MIDI pour relier des périphériques MIDI entre eux.

Les sorties analogiques multicanaux permettent également de connecter des enceintes amplifiées pour ainsi profiter d'un son 5.1. Deux sorties audio indépendantes forcément, vu qu'il faut bien écouter ce qui sort du bastringue et prévoir la suite. Une entrée micro est également présente si vous voulez haranguer la foule en délire. Cette entrée dispose d'un réglage du gain, Hercules a pensé au chanteur de death

Look. Avec tous ses boutons clignotants et ses potentiomètres, c'est la carte son la plus excentrique qu'on ait vue !

www.hercules.com

bruit !

metal qui voudrait se reconvertir dans le mix. Plus sérieusement, cela évite toute distorsion intempestive.

Avec sa bonne gueule et son originalité excessive, la DJ console a tout pour plaire. Essayez-la en magasin, on a vite fait de se prendre au jeu. Alimentée par l'USB, une carte son 5.1 externe, elle a su joindre l'utile à l'agréable. Pour près de 250 euros, nul doute que vous craquerez quand vous la verrez !

CREATIVE PRODIKEYS

Au tour de Creative. Eux aussi ont bien pété les plombs avec le Prodikeys. Sous son apparence de gentil clavier avec repose-poignet, il s'agit en fait d'un clavier MIDI, ni plus ni moins. De la simple pression d'une touche spéciale, votre écran se transforme en champ de bataille musical. D'un simple clavier 104 touches, alimenté par le PC via le port PS/2, il se transforme en contrôleur MIDI avec ses 37 touches et son pitch.

Le logiciel permet à n'importe qui de s'en servir, soit en restreignant le pianiste amateur aux pentatoniques (pas de fausses notes avec ces gammes), soit en lui indiquant où et quand appuyer. Avec une banque MIDI, il est facile de jouer les tubes classiques dès lors que le clavier est scindé en trois parties : rythmiques, mélodie et effets.

Après tout cela, on peut s'enregistrer en WAV, MIDI ou MP3 et remettre discrètement le cache dès que le boss (ou le rédacteur en chef) approche. A moins de 100 euros, c'est un produit à envisager si vous devez changer votre clavier.

DJ MIX STATION 2

Atomix Productions et Focus remettent le couvert avec DJ Mix Station 2 : Virtual DJ. Idéal pour travailler facilement vos enchaînements. Le titre reçoit le soutien de Gemini ou Carl Cox : qui l'eut cru ? Il faut dire que le logiciel ne manque pas de charme. Plus de 20 nouvelles fonctions ont été ajoutées par rapport à DJ Mix Station 1. On retrouve ainsi le Beatlock. Il vous simplifie la tâche en recherchant instantanément la vitesse des morceaux et les ajuste en temps réel. Dans la même veine, le Real Scratch Control permet de scratcher avec la souris (il ne manquait plus que ça) en restant toujours dans le tempo. Tout ou presque est en temps réel, comme la gestion des loops.

On trouve également quatre "crossfaders", un général et les autres pour les graves, médiums, et aigus. Le volume s'ajuste instantanément d'un morceau à l'autre. Question format, le soft accepte bien sûr les CD audio et les MP3, mais aussi les WMA. Que dire de plus ? Du bien forcément, étant donné sa facilité d'accès et les résultats obtenus. Contentons-nous d'évoquer le timestreching, le sampler et les effets de bases (flanger et autres vocoders, les DJ en herbe seront ravis) auxquels vous pourrez en rajouter bien d'autres par la suite.

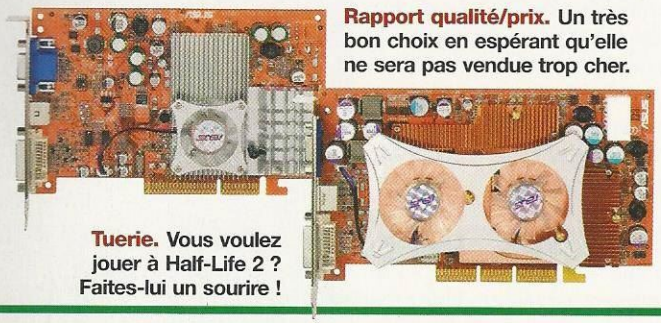
Du bonheur pour les durs de la feuille au prix imbattable de 30 euros environ. Une broutille, quoi !

Virtuel. Vos deux platines n'attendent que vous et vos coups de souris furieux!

ASUS RADEON 9800XT, 9600XT, 9600SE ET 9200SE

Des cartes extra !

ASUSTeK est parmi les premiers à dégainer l'artillerie lourde avec sa nouvelle gamme. Bien sûr, tous les produits ne sont pas équivalents, mais du coup, chacun y trouvera son compte. Pour les *high-end users*, les *techies*, les *geeks*... seule la 9800XT trouvera grâce à leurs yeux. Et on les comprend. Le fer de lance d'ATI semble ahurissant. Sur le papier tout du moins, car peu d'exemplaires sont disponibles. Qui vivra verra !



Rapport qualité/prix. Un très bon choix en espérant qu'elle ne sera pas vendue trop cher.

Tuerie. Vous voulez jouer à Half-Life 2 ? Faites-lui un sourire !

Le modèle ASUS bénéficie de tout le matériel nécessaire pour l'overclocking : la technologie Smart Cooling, Smart Doctor et un ventilateur Twin Fan plus qu'impressionnant. Au niveau des sorties, il y a une double DVI associée à deux adaptateurs DVI vers VGA. Entre autres. Gravé en 0.13 micron, le processeur de celle qu'on appelait la 9900 tourne à 412 MHz. Moins vite que celui de la 9600XT, mais ce dernier est de la génération précédente (0,15 micron).

Les 256 MB de DDR tourne à 730 MHz et 400 MHz pour les RAMDAC. La carte est donc fin prête pour faire tourner la bête, Half-Life 2, qui devrait être proposé en bundle (enfin, en théorie). Pour ceux qui ne peuvent pas attendre, un système de coupons leur permettra d'obtenir le jeu dès sa sortie.

Evoquons aussi deux entrées de gamme : la 9600SE et la 9200SE. Nous en reparlerons dès qu'elles pointeront le bout leurs broches AGP. D'ici là, d'autres constructeurs se seront engagés dans la bataille. Admirez ces photos et imaginez-vous déjà en train de jouer dans la pénombre à... vous savez quoi !

WINDOWS MEDIA CENTER

Maître du monde

Il n'y a pas si longtemps, lors d'un voyage de presse à Seattle, les journalistes français – dont votre serviteur faisait partie – ont pu visiter la maison du futur "version Microsoft". Pas une pièce, pas un objet qui ne soit contrôlé par un système d'exploitation et des logiciels de notre cher Bill Gates. Le maître des lieux affirmait alors que d'ici dix ans, cette maison serait une réalité pour la plupart d'entre nous.

Une semaine après était organisée une conférence de presse Microsoft sur le Media Center. La firme de Billou veut mettre le PC au cœur du salon. Pour ce faire, il a un argument bien meilleur que les fabricants de *barebones* élégants. Sur les PC haut de gamme désormais, un logiciel sera fourni gracieusement en complément de XP, avec une petite télécommande. Grâce à votre carte tuner homologuée par Microsoft , vous pourrez regarder la télé sur votre téléviseur. Classique ! Comme c'est un PC de haut niveau (Hyper Threading, gros disque dur et tout ce qui va de pair), vous pourrez enregistrer vos programmes. Time-shifting, magnétoscope numérique... Le rêve !

De plus, vous pourrez en même temps visionner un DVD grâce au lecteur DVD-Rom et, à terme, piloter votre ampli audio. Vous visionnez un diaporama de vos photos de vacances, gérez des playlists et tutti quanti. Tout ça, depuis votre canapé. En échange ? Rien. Microsoft vous simplifie encore plus la vie en vous permettant de rentrer votre code postal. Dès lors, vous accéderez à un programme de télévision dynamique et le PC "syntonisera" automatiquement les chaînes de radio dans votre région.

Reste une étrange catégorie dans le menu, vide pour l'instant, appelée "supplément" ou quelque chose dans le genre. Du même tonneau que celle permettant au Frigidaire de la maison du futur de recevoir des pubs des restos des alentours. Du même genre de ce qui positionne Microsoft en tête du commerce électronique après avoir placé des terminaux dans chaque foyer. Confortable le canapé ?

Clair. L'interface est on ne peut plus simple et tout est pilotable à la télécommande.

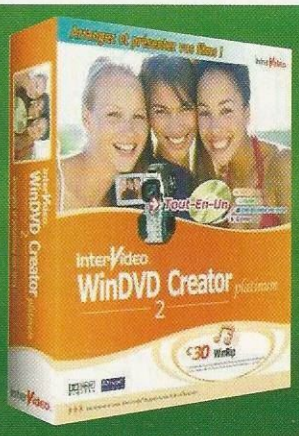
EN BREF

Ça me rappelle quelque chose

Avant, des CD et des graveurs adéquats sortaient tous les mois, de plus en plus rapides. Les choses s'emballent avec les DVD. Verbatim a annoncé des DVD-R 8x, des DVD+R 8x et des DVD+RW 4x. La vie est un éternel recommencement.

Faites-vous un film !

Voici la toute nouvelle édition du logiciel qui fait tout, sauf le café. Des effets en pagaille, un son Dolby Digital très appréciable, possibilité d'*authoring* (confection des menus) et même prise en charge de la gravure. Mais que les choses soient claires : c'est pour vos films de vacances, pas pour vos Divx.



LE NOUVEL

AREA-51m™

Design exclusif • Graphiques upgradables

LE PREMIER NOTEBOOK AVEC UN MODULE GRAPHIQUE UPGRADABLE

AREA-51m™ OPTION EXTREME

Nouveau ! Processeur Intel® Pentium® 4 à 3,2GHz
Bus système à 800 MHz et 512Ko de cache de niveau 2
Nouveau ! Chipset SiS® 648FX avec AGP 8X
Nouveau ! 1024Mo de mémoire PC-3200 DDR SDRAM
Nouveau ! Disque dur 60Go 7200 tr/mn avec 8Mo de Cache
Nouveau ! Carte graphique NVIDIA® GeForce™ FX Go5600 128Mo DDR
Exclusivité ! Module graphique "upgradable"
Nouveau ! Écran LCD 16.1" UXGA TFT (très haute résolution)
Nouveau ! Graveur amovible DVD-RW/CD-RW 2X/16X
Carte WiFi intégrée 802.11a+b+g (jusqu'à 54Mbps)
Nouveau ! Châssis exclusif en magnésium
Clé mémoire Alienware® 16MB USB 2.0
Nouveau ! Télécommande infrarouge
Nouveau! Lecteur/Enregistreur 3-en-1 de cartes mémoire
3 ports USB 2.0 et 1 port Firewire IEEE 1394
Connexion réseau 10/100Mb et modem 56K
Microsoft® Windows® XP Professionnel
Manuel d'instructions personnalisé
AlienAutopsy: Système automatisé de support technique
AlienCare: Support technique avancé avec:
- Support en ligne personnalisé à vie
- 1 an Hotline gratuite 24h/24 - 7j/7
- 1 an aller et retour atelier

Configuration optimisée pour de hautes-performances

3.999 €TTC

ACCESSID: GEN1203PM3

AREA-51m™ OPTION ENTHUSIAST

Nouveau ! Processeur Intel® Pentium® 4 à 3GHz
Bus système à 800 MHz et 512Ko de cache de niveau 2
Nouveau ! Chipset SiS® 648FX avec AGP 8X
Nouveau ! 512Mo de mémoire PC-3200 DDR SDRAM
Nouveau ! Disque dur 60Go 7200 tr/mn avec 8Mo de Cache
Nouveau ! Carte graphique NVIDIA® GeForce™ FX Go5600 128Mo DDR
Exclusivité ! Module graphique "upgradable"
Nouveau ! Écran LCD 16.1" UXGA TFT (très haute résolution)
Lecteur CD-RW/DVD 24X/10X/24X/8X amovible
Nouveau ! Châssis exclusif en magnésium

3.299 €TTC

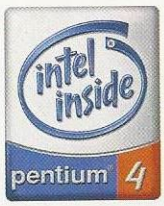
ACCESSID: GEN1203PM2

AREA-51m™ OPTION PERFORMANCE

Processeur Intel® Pentium® 4 à 2,8GHz
Bus système à 800 MHz et 512Ko de cache de niveau 2
Nouveau ! Chipset SiS® 648FX avec AGP 8X
Nouveau ! 512Mo de mémoire PC-3200 DDR SDRAM
Disque dur 40Go 5400 tr/mn avec 8Mo de Cache
Nouveau ! Carte graphique NVIDIA® GeForce™ FX Go5600 128Mo DDR
Exclusivité ! Module graphique "upgradable"
Nouveau ! Écran LCD 16.1" UXGA TFT (très haute résolution)
Lecteur DVD 8x amovible
Nouveau ! Châssis exclusif en magnésium

2.899 €TTC

ACCESSID: GEN1203PM1



LA DIFFÉRENCE ALIENWARE

- Les technologies dernier cri
- Le support technique avec appel gratuit 24h/24 – 7j/7
- La garantie et la politique de mise à jour

Pour voir les derniers prix et promotions, visitez:
WWW.ALIENWARE.FR/GEN
0 805 11 3701 | 00353 906 456 500

ALIENWARE™
L'ULTIME MACHINE POUR JOUER

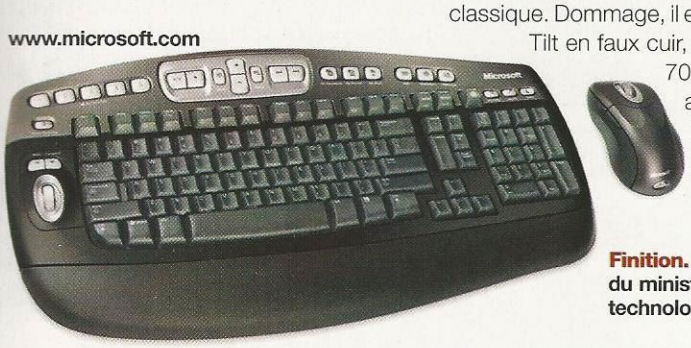
Les prix, les configurations et la disponibilité sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable. *Prix du moniteur et des enceintes non compris. Le prix de vente ne comprend pas les frais de livraison. Alienware décline toute responsabilité en cas d'erreurs typographiques. Les photos ne sont pas contractuelles. Pour plus d'information concernant la garantie et le support technique, visitez le site www.alienware.com/fr. Pour les disques durs 1 GB signifie 1 milliard de bytes, la capacité accessible varie selon la configuration. Pour les lecteurs/graveurs CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW et DVD+RW/+R, la vitesse de transfert des données peut varier et les disques créés avec ces graveurs peuvent ne pas être compatibles avec d'autres lecteurs ou systèmes. Pour les cartes modems et network, la vitesse maximale de transfert des données peut varier. Les récompenses mentionnées ne concernent pas un système ou une configuration spécifique. Les logos Intel, Intel Inside et Pentium sont des marques déposées par la corporation Intel. Tant les marques déposées que les autres marques sont propriétés exclusives de leurs propriétaires respectifs. Le design du boîtier actuel peut être changé sans avis préalable.

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL DESKTOP

Bill Gates en cuir !

Nouveau bundle haut de gamme chez Microsoft. Le Microsoft Wireless Optical Desktop se compose de la toute dernière évolution du clavier phare de la marque et d'une souris équipée de la Tilt Technologie. Le repose-poignet est en imitation cuir de bonne facture et très agréable au toucher. La souris est classique. Dommage, il existe une version Tilt en faux cuir, certes à près de 70 euros, mais qui aurait fait bonne figure dans le pack.

www.microsoft.com



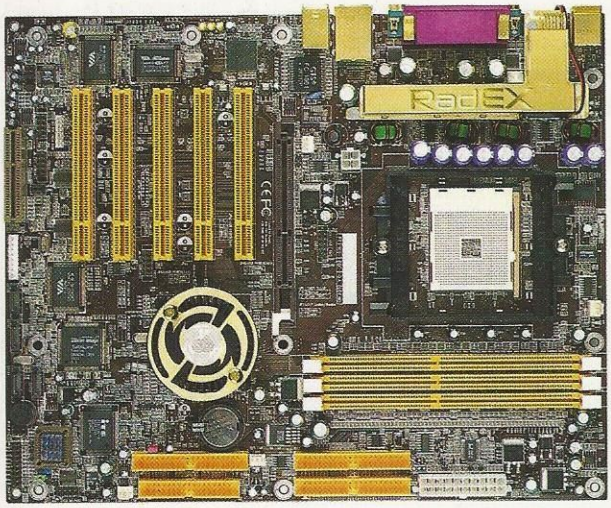
Finition. C'est le clavier du ministre des nouvelles technologies !

Autre nouveauté intéressante : les cinq touches de raccourcis situées sur le haut du clavier qui viennent compléter celles destinées au multimédia. Comme pour enregistrer vos radios préférées, une simple pression de quelques secondes sur une de ces touches enregistre un raccourci vers l'application souhaitée ainsi que ses paramètres. Par exemple, vous êtes sur un site. Vous appuyez sur une des cinq touches et un pop-up apparaît, vous proposant d'assigner ce site à cette touche. Simple, efficace, pratique, hors de prix : pas moins de 120 euros le pack !

CHAINTECH ZNF3-150

Enfin du 64 bit !

Même si les applications 64 bits sont encore loin, les cartes pour l'AMD 64 bits fleurissent. Pour preuve : cette magnifique Zenith de chez les fous de techno que sont les employés de Chaintech. Pas étonnant qu'ils en soient arrivés à ce niveau de notoriété quand on voit leurs produits. Première carte maison à intégrer le chipset Nforce3-150, on trouve pour l'accompagner tout ce qui a fait le succès de la gamme, nappes rondes en tête. **La ZNF3-150 ZENITH supporte les processeurs** AMD 64 Socket-754 avec un FSB à 800 Mhz et la DDR 200/266/333/400 jusqu'à 2 GB. Le système de refroidissement RADEX permet de ventiler les condensateurs de l'alimentation qui habituellement sont responsables d'une surchauffe. Avec le RADEX, basé sur une technologie Heat-Pipe, plus de problèmes ! On devrait revoir ça prochainement sur d'autres modèles. Une connectique de folie, comme d'habitude, et toujours servie pour un prix minime : 229 euros à tout casser… et ça va tout casser !



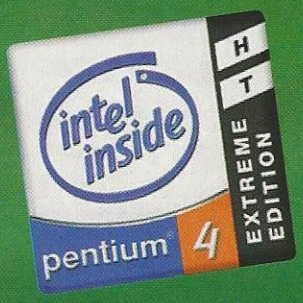
Radiateur. Le nouveau système de refroidissement fait froid dans le dos.

Complet. Comme d'habitude avec la gamme Zenith, tout est compris dans le pack.

EN BREF

Pour les P4

Intel vient d'annoncer un P4 "spécial joueur" doté de 2 Mo de cache supplémentaires qui viennent s'ajouter au 512 Ko d'origine. Le reste ne change pas : 3,2 GHz et un FSB de 800 MHz



MSI NASA, même combat

MSI annonce l'Aeronautical Cooling Technology basée sur les matériaux utilisés dans le monde aéronautique pour refroidir les processeurs graphiques. En plus, ce système est silencieux, car il n'a pas de ventilo.

News express !

Le PCI Express sera intégré aux futurs chipsets Intel qui arriveront courant 2004. Pour mémoire : il s'agit d'un nouveau bus qui remplacera l'actuel bus AGP et le PCI classique. Il fonctionnera à la vitesse de 16x, soit une bande passante de 8 Go/s.

INNOVATION IN CREATION

N'ajustez pas vos yeux ...

...Ajustez votre manette

La gamme la plus ajustable du monde. Nouveautés de Saitek

ACTION

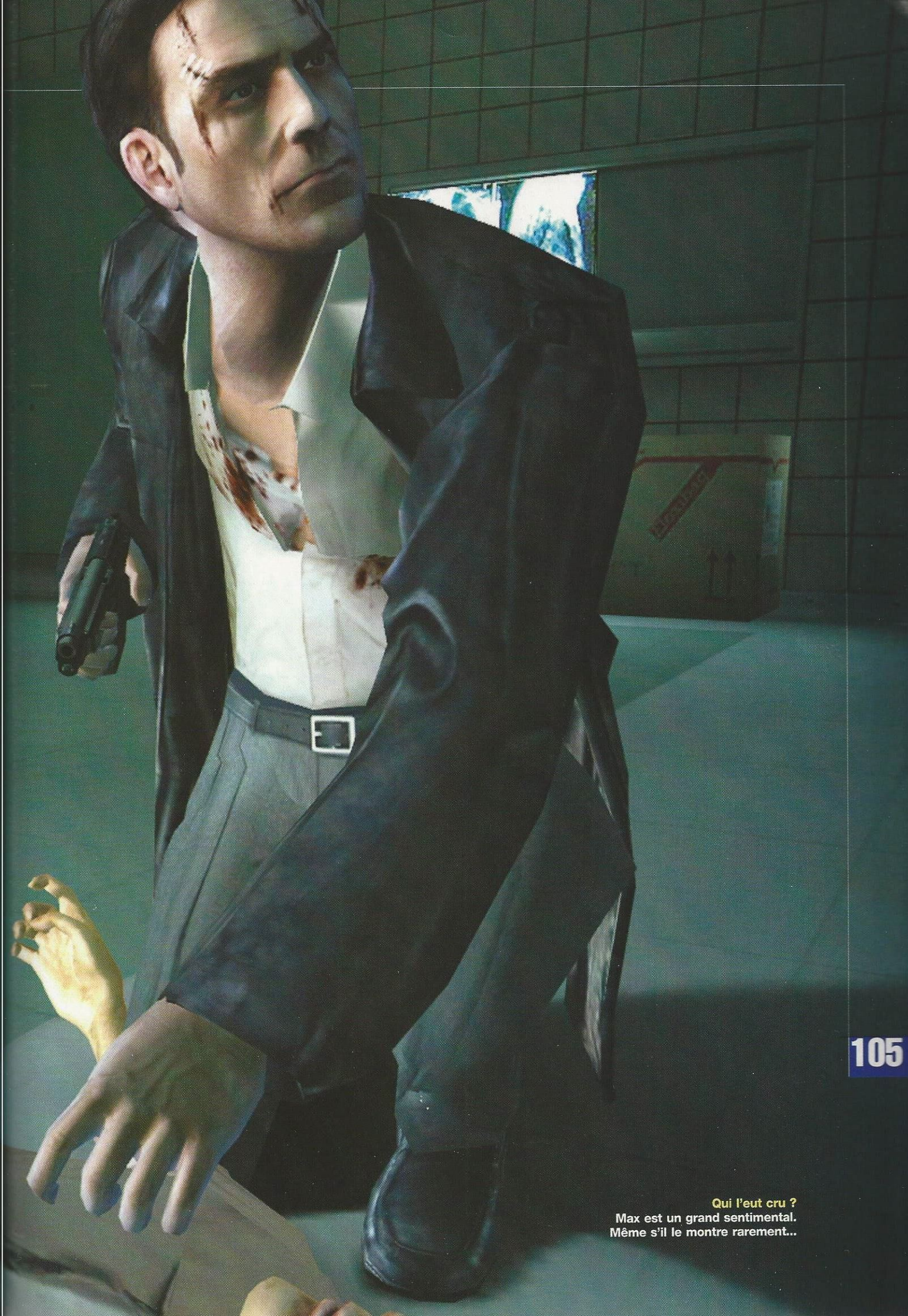
MAX PAYNE 2

PREMIÈRES IMPRESSIONS

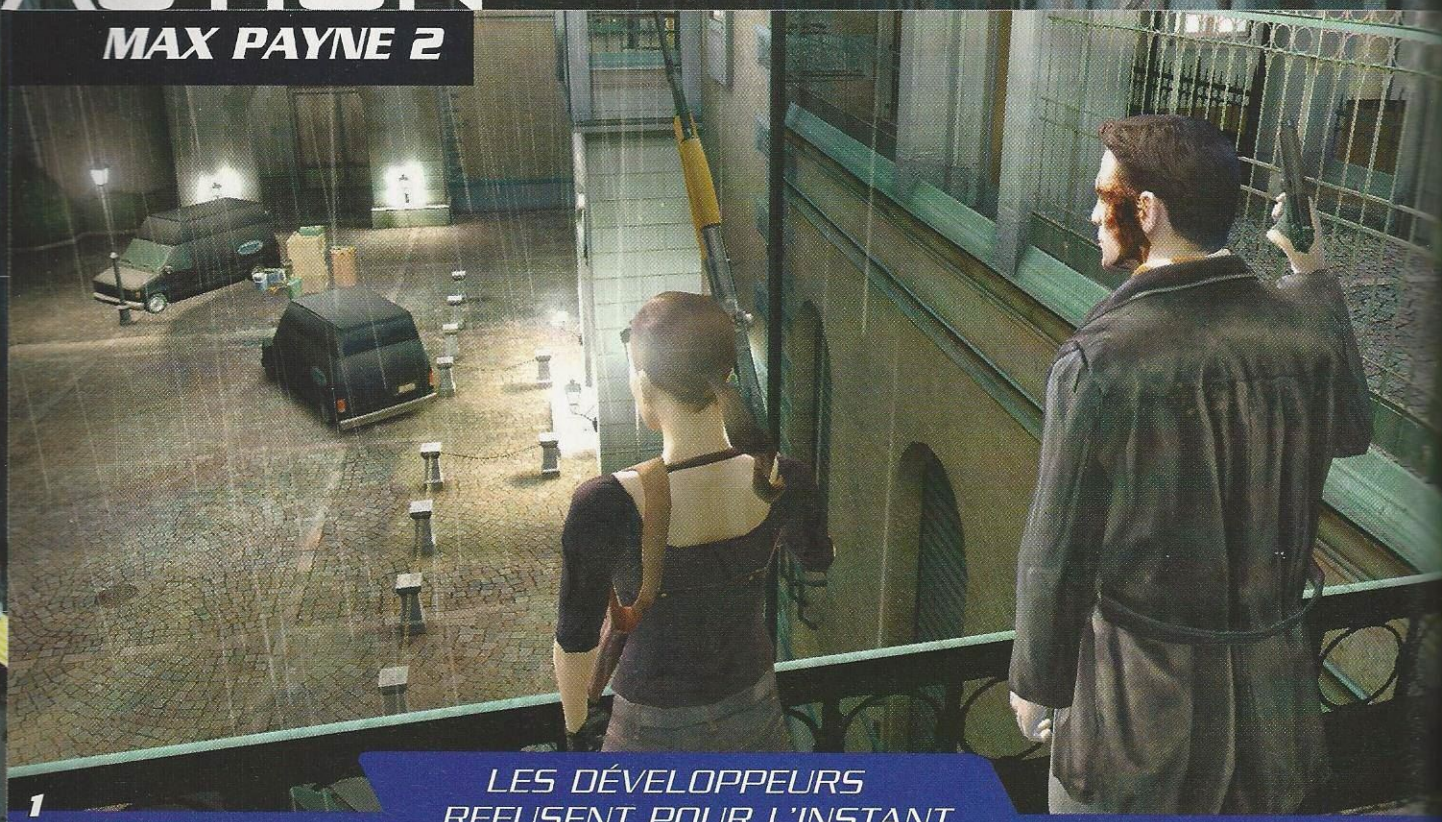
Si la forme est plus belle, le fond est toujours aussi sombre. Pour notre plus grand bonheur !

Un max de peine et de plaisir

APRÈS AVOIR QUITTÉ LA DEA, SUITE AU DÉCÈS DE SA FEMME, MAX PAYNE REMPILE DANS LA POLICE DE NEW YORK. POUR UNE AVENTURE ENCORE PLUS RICHE EN REBONDISSEMENTS !

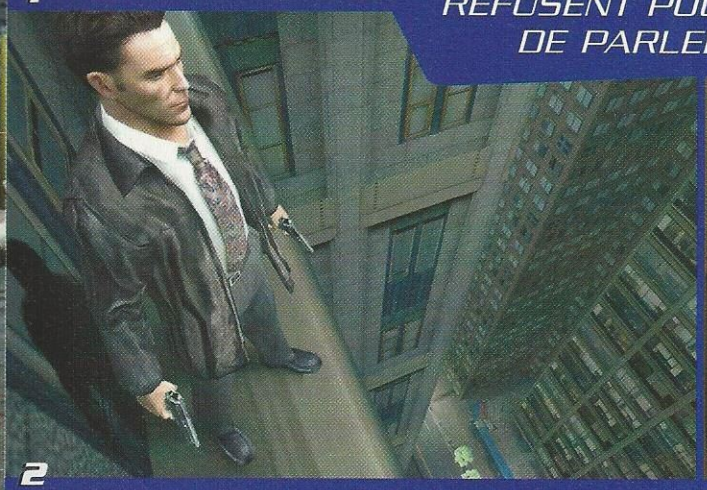


Qui l'eut cru ?
Max est un grand sentimental.
Même s'il le montre rarement...

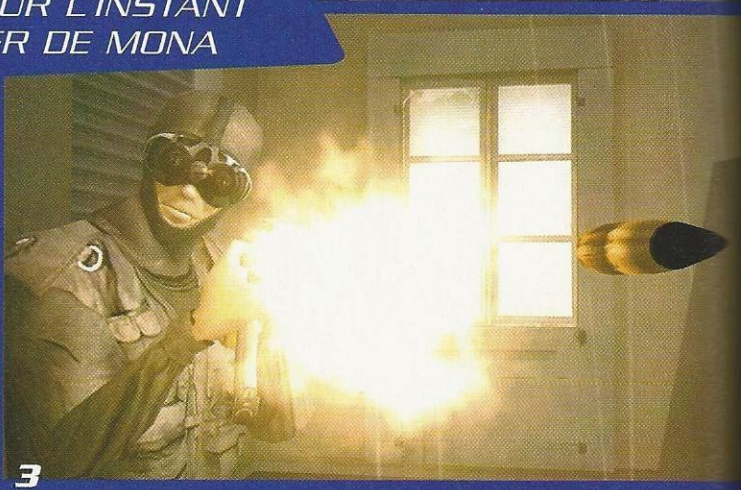


1

LES DÉVELOPPEURS REFUSENT POUR L'INSTANT DE PARLER DE MONA



2



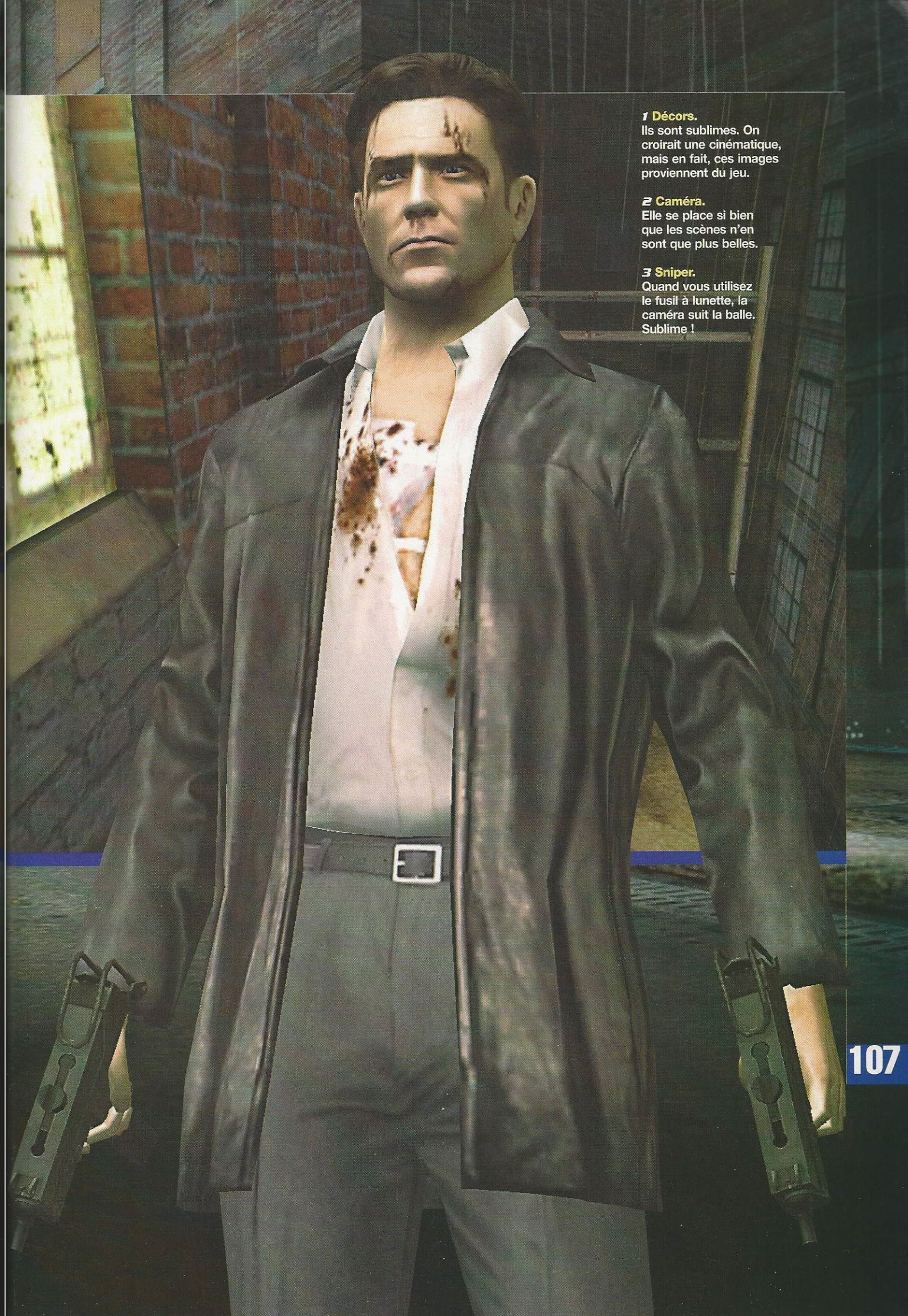
3

Hanté par la mort de sa femme, Max Payne ne pouvait poursuivre sa vie comme si de rien n'était. Ayant perdu le sommeil et ingurgitant du café comme d'autres du petit lait, il a décidé de quitter les stups pour reprendre du service dans la police de New York et patrouille donc toutes les nuits dans les rues de la ville. Un soir, alors qu'il erre au volant de sa voiture, sa radio fait état d'un "10-4" : autrement dit, du meurtre d'un officier de police. Il n'est pas loin, et se rend sur place, toutes sirènes hurlantes. Arrivé le premier sur les lieux, il contacte le central. Des coups de feu éclatent dans un entrepôt. Max appelle du renfort, mais ne pouvant se résigner à les attendre, il fonce tête baissée et armes aux poings.

Max Payne n'est pas un de ces flics gavés de donuts qui préfèrent rester dans un bureau. Ayant perdu femme et enfant, la vie n'a quasiment plus aucun sens pour lui. La mort ne l'effraie plus. Cherchant l'origine de ses coups de feu, il tombe sur un employé. En une fraction de seconde, il empoigne son Beretta (la seule chose qui ait encore une valeur à ses yeux) et le braque sur la tempe du suspect. Il inspecte l'entrepôt et cherche l'origine de ses coups de feu. Un employé le surprend. Apparemment, il n'est pas étonné par sa présence et ne montre aucun signe d'inquiétude. Bizarre… "Suivez moi, inspecteur !" Max lui emboîte le pas et, en pénétrant dans un autre hangar, tombe dans une embuscade.

Max Payne a le chic pour tomber au mauvais endroit au mauvais moment. Mais il est trop tard pour s'apitoyer sur son sort et nourrir quelques regrets. La dure loi de la jungle sévit aussi dans les rues de New York. Tuer ou être tué, telle est la question. Et Max Payne en connaît la réponse. Il tire, fusille, mitraille, balance des grenades, des cocktails molotov, fait exploser les barils d'essence se trouvant à proximité de ses cibles. Il faut faire le ménage ! Et pour ça, il n'a pas besoin de chiffon. Quant aux tonneaux de détergent, il tire dessus pour brûler toutes les mauvaises odeurs et – au passage – ceux dont elles émanent.

Une fois toute cette racaille éliminée, Max prend le temps de respirer. Mais la vie d'un flic n'est pas de tout repos. Une fusillade éclate dans la pièce d'à côté. Il s'y rend



1 Décors.
Ils sont sublimes. On croirait une cinématique, mais en fait, ces images proviennent du jeu.

2 Caméra.
Elle se place si bien que les scènes n'en sont que plus belles.

3 Sniper.
Quand vous utilisez le fusil à lunette, la caméra suit la balle. Sublime !

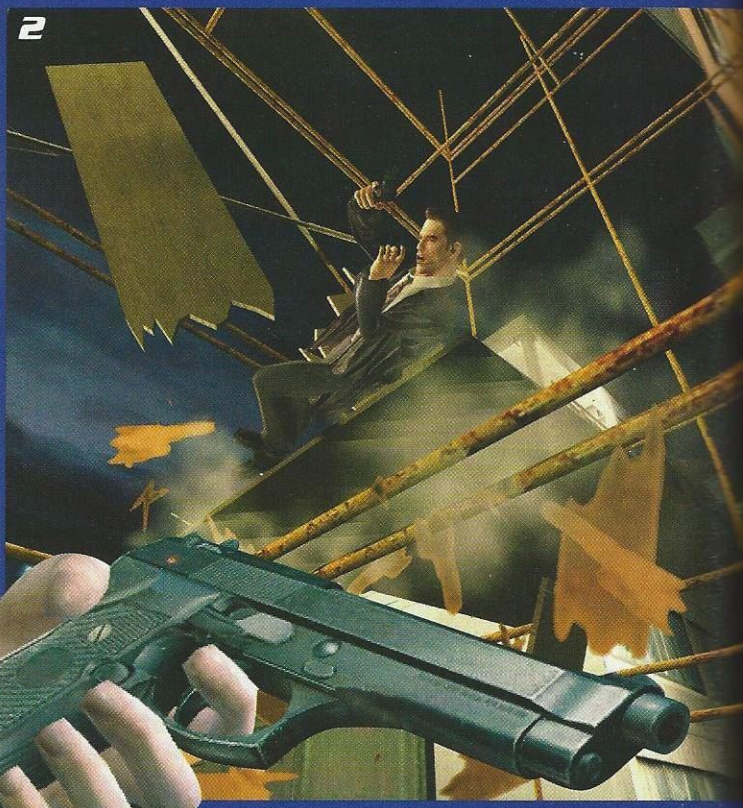
ACTION

MAX PAYNE 2

Cinq nouvelles armes !

Pour faire la loi à New York, mieux vaut être bien équipé. Max Payne pourra s'aider d'une bonne vingtaine d'armes, dont cinq totalement inédites. Comme le MP5... et le Striker. Cette arme, ressemblant à une Thompson (utilisée jadis par les Incorruptibles), balance des balles énormes. Une sorte de "flashball" explosif, en fait ! Quant aux trois autres nouveautés, Rock Star les tient secrètes, pour préserver l'effet de surprise. Le reste est classique, puisqu'on retrouve le Beretta, l'Uzi, l'AK-47, les grenades, les cocktails Molotov, les fusils à pompe, à lunette, à canon scié... De quoi s'amuser !

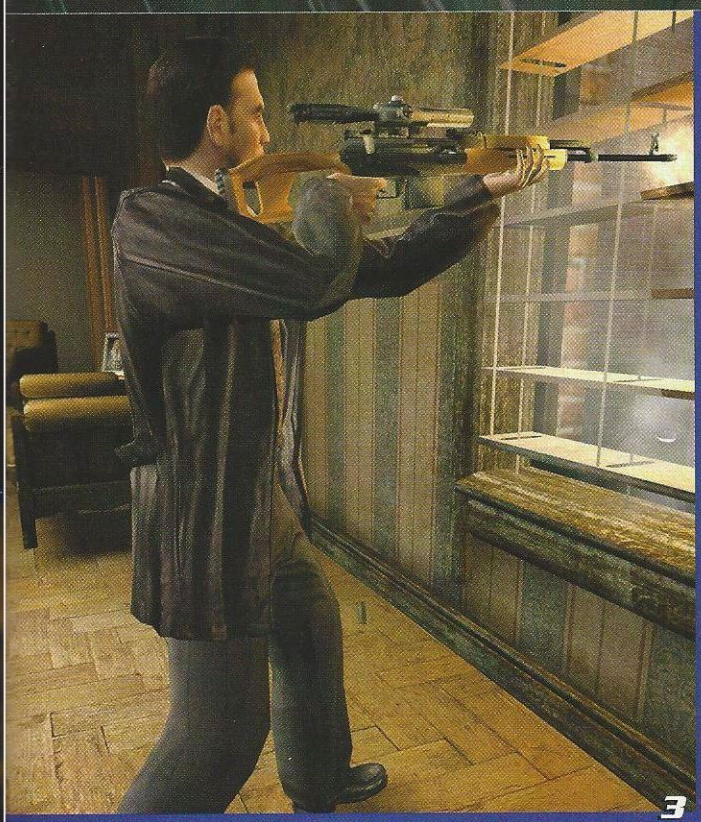
1



2

AVEC UN BERETTA DANS CHAQUE MAIN, MAX SAIT Y FAIRE...

sans traîner... Fausse alerte. Ce n'est que la télé qui rediffuse un épisode de Dick Justice, une série qui (apparement) a été inspirée de sa vie. Ce policier new-yorkais a vu sa femme mourir dans ses bras. Depuis, il erre comme une âme en peine dans l'espoir de se venger un jour. A chaque fois, le générique lui rappelle ce passé qui le hante. Alors Max vide son chargeur sur le téléviseur. Surgit alors une voix, celle de Vladimir Lem. Une vieille connaissance... **Pour l'heure, le scénario de Max Payne** s'arrête là. Les studios Remedy (à qui l'on doit le premier Max Payne) et Rock Star (à l'origine de GTA) souhaitent ne pas déflorer l'histoire, pour vous laisser le bonheur de la découvrir par



1 Effets.
Les étincelles qui jaillissent des armes s'avèrent très convaincantes.

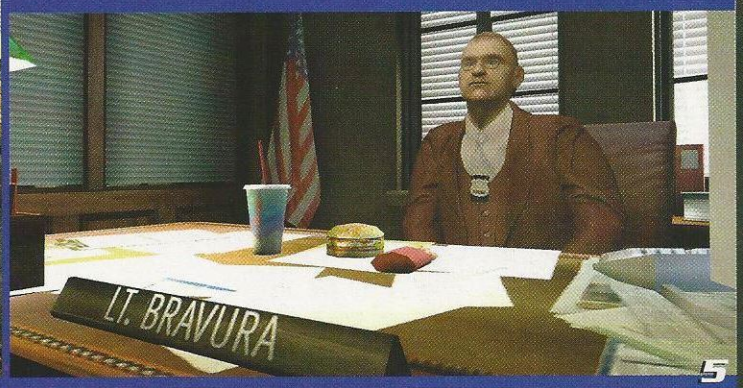
2 Cascade.
Max est un dur à cuire. Ce genre de chute ne lui fait pas peur...

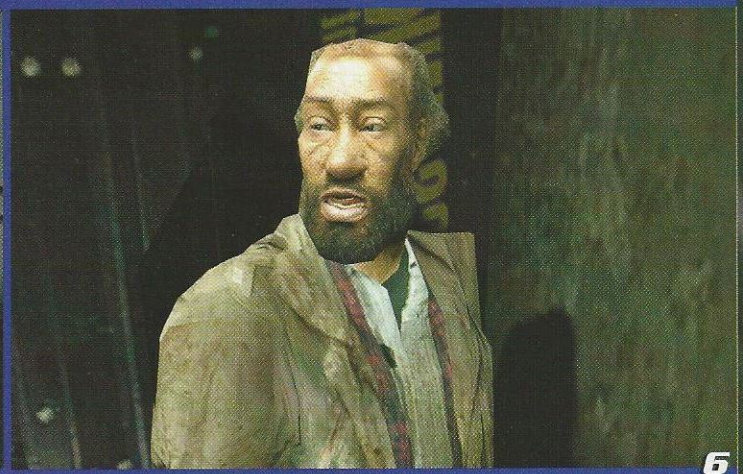
3 Sniper.
Des moments fort appréciables, très prisés des joueurs.

4 Look.
Si Max arbore une cravate au début, il ne la gardera pas longtemps.

5 Lieutenant.
Le nouveau patron de Max a une bonne tête de vainqueur.

6 Clochard.
Ne le sous-estimez pas ! Ce clodo en voit des choses, la nuit...





vous-mêmes. Sachez simplement que The Fall of Max Payne (le sous-titre de ce second opus) est un film noir fourmillant de rebondissements et de révélations, notamment sur Mona Sax (également présente sur l'affiche), une femme fatale suspectée de meurtre. Et comme les opposés s'attirent, leur confrontation hésitera certainement entre une histoire d'amour impossible et une opposition fatale menant inéluctablement à la mort de l'un d'eux.

Comme souvent dans les jeux vidéo, le temps qui passe n'a aucun poids sur les héros de notre jeunesse. Au contraire. Alors que des rides devraient apparaître sur leur visage, ils ont toujours droit à un petit lifting. Et celui de Max Payne est pour le moins réussi. Il faut avouer que le premier volet de cette série, sorti en 2001, brillait moins par la beauté de ses graphismes que par le côté sombre de son univers. Aujourd'hui, si Max est toujours hanté par ses vieux démons, il a une belle gueule, parfaitement modélisée et dont le grain de peau s'avère terriblement réaliste. Sans oublier sa veste en cuir, absolument sublime et qui vole de façon convaincante au gré de ses cascades.

Le crédo de Rock Star est de s'approcher au plus près de la réalité. Pour cela, ils ont travaillé d'arrache-pied sur le moteur Havok (le même que celui de Deus Ex 2), un petit chef-d'œuvre technologique permettant une grande intéraction avec les décors. Comme ce sera le cas dans Half-Life 2 (eh oui, il n'est pas sorti le 30 septembre), chaque objet – qu'il s'agisse d'un carton, d'une palette ou d'un baril) a été défini par sa forme et son poids, et ne répondra à aucun script. L'impression de liberté est donc totale.

Le même effort a été fourni en ce qui concerne la localisation des dégâts. Tant sur les éléments du décor que sur les hommes. Remedy a notamment fait appel à une équipe de cascadeurs professionnels lors d'une séance de motion capture, afin de voir comment leur corps réagissait à l'impact des balles : dans la cheville, dans le genou, dans la cuisse, dans le ventre, dans l'épaule... Et ce, quelle que soit l'arme. Un tel souci du détail fait que l'utilisation du "Bullet Time", véritable marque de fabrique de Max Payne, est un vrai bonheur. D'autant que les niveaux de MP2 ont été "designés" pour que vous en usiez et en abusiez.

ACTION

MAX PAYNE 2

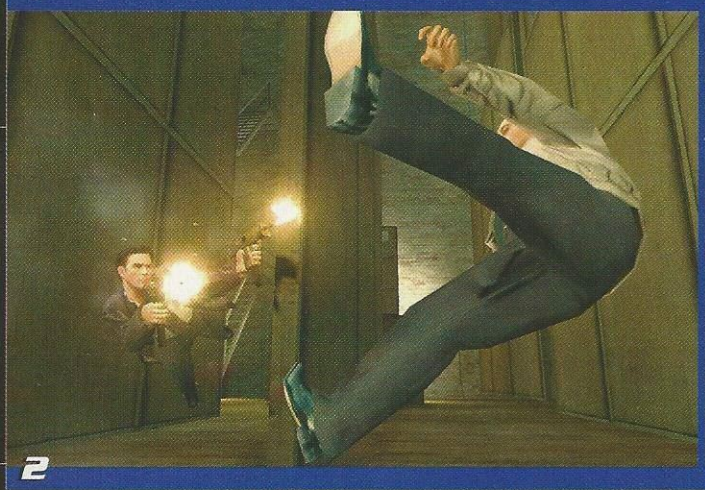
Belle et mystérieuse

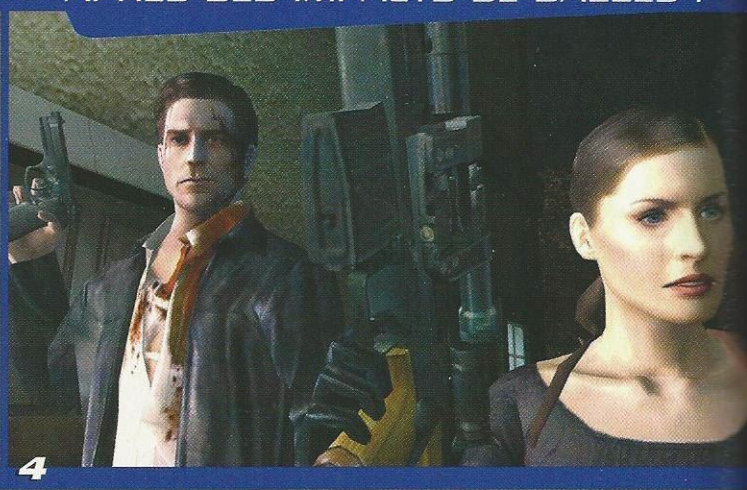
Sur l'affiche de MP2, on trouve non seulement Max Payne (quoi de plus logique ?) mais aussi une jolie jeune fille, dont personne ne veut parler avant la sortie du jeu. Sachez cependant qu'elle s'appelle Mona Sax et qu'elle est suspectée de meurtre (comme Max, d'ailleurs). Alliée ou ennemie ? Second perso jouable ? Toutes les spéculations sont possibles. Mais une seule chose est sûre : sa rencontre avec Max fera des étincelles !

1

3

DES SÉANCES DE MOTION CAPTURE ONT ÉTÉ EFFECTUÉES POUR VOIR LES CORPS BOUGER APRÈS DES IMPACTS DE BALLES !


2


4

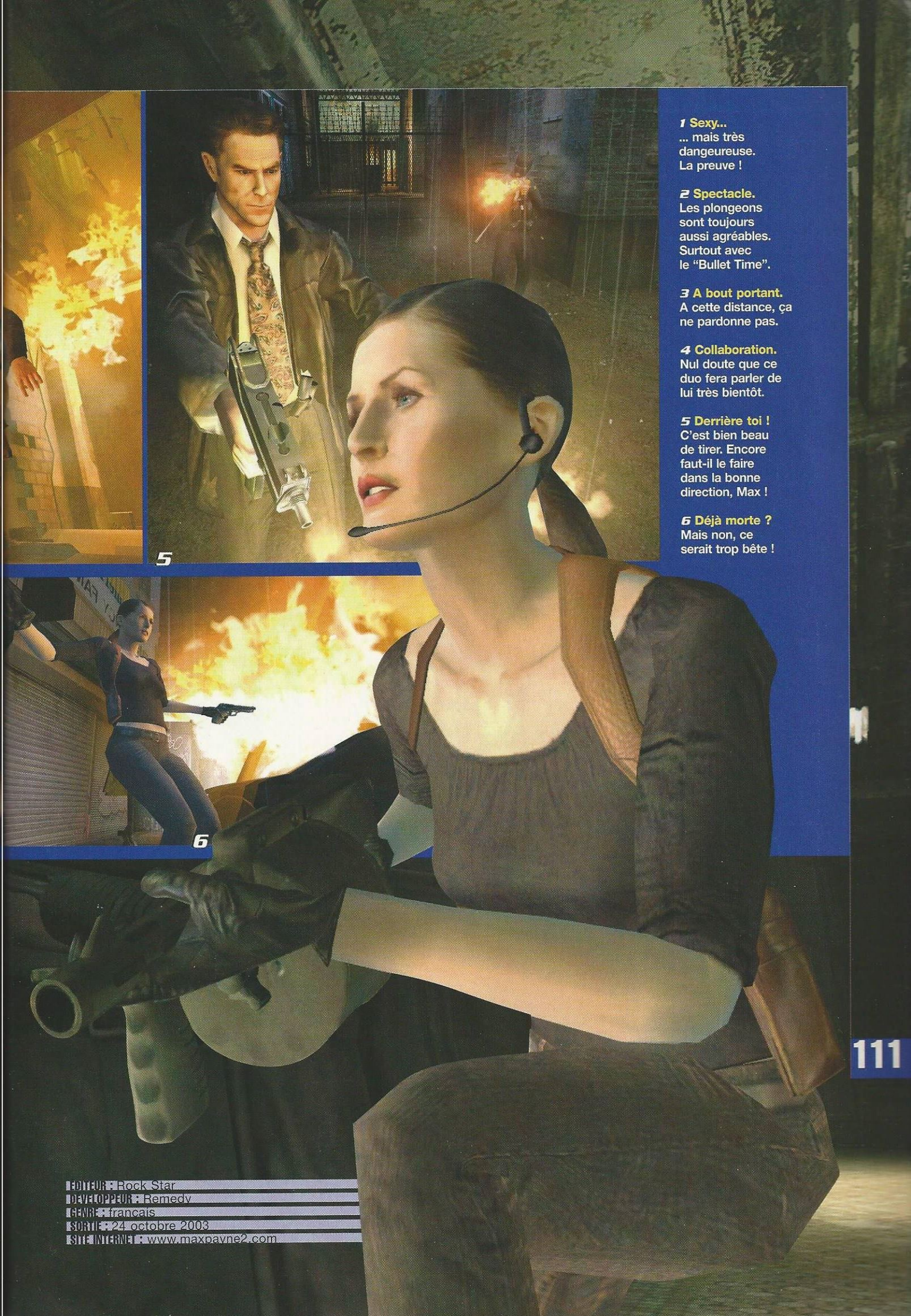
En parlant des armes justement, Max Payne dispose de tout un arsenal difficilement quantifiable, tant les développeurs se montrent évasifs sur ce sujet. Sachez toutefois que vous devriez manipuler une bonne vingtaine d'armes, dont cinq totalement inédite (voir encadré). De même que Max Payne disposera de nouveaux mouvements. Pour recharger ses flingues, il opère désormais un tour sur lui-même. Lors d'un plongeon, il peut maintenant effectuer une rotation pour se retrouver sur le dos en fonction des éléments du décor. Il a aussi la possibilité de rester allongé au sol, pour être une cible moins visible.

Grâce à ça, Max Payne est devenu un flic stylé aux méthodes peu orthodoxes, comme on peut en voir dans les blockbusters américains ou dans les productions asiatiques. Il ne frappe pas aux portes, il les défonce. Il n'insère pas sa carte d'accès, il envoie une salve de balles dans le capteur. Il ne se soucie pas des sommations d'usage, il agit sans hésiter. Il ne négocie pas, il tire. Pas de temps à perdre ! L'Intelligence Artificielle (IA) a été améliorée, tant pour vos ennemis (qui quitteront les lieux pour éviter d'être blessés par une de vos grenades) que pour vos alliés, dont l'utilité vous fera tendre vers une action plus variée et plus intense encore.

Afin de briser la linéarité de l'histoire (inévitable dans ce type de jeu), les développeurs ont travaillé dur pour offrir au joueur plusieurs façons de finir un niveau. Faut-il croire ce mec, ou le buter avant qu'il ne vous fasse un coup pendable ? Faut-il envoyer en première ligne vos "sidekicks" (personnages non jouables prêts à vous aider) ou, au contraire, prendre les devants pour les préserver ? Autant de questions auxquelles il vous faudra répondre, ce qui influera (légèrement !) sur le déroulement de l'histoire.

Qu'importe ! Qu'il soit linéaire ou pas, ne pas jouer à Max Payne quand on possède un PC, c'est comme refuser de faire le plein d'essence quand on vient de s'acheter une voiture. Rien n'est plus stupide. Pour finir, la sortie de The Fall of Max Payne est prévue pour le 24 octobre, alors faites une pause dans la lecture de ce magazine. Il n'y en aura peut-être pas pour tout le monde.

Socrates



1 Sexy...
... mais très dangeureuse. La preuve !

2 Spectacle.
Les plongeons sont toujours aussi agréables. Surtout avec le "Bullet Time".

3 A bout portant.
A cette distance, ça ne pardonne pas.

4 Collaboration.
Nul doute que ce duo fera parler de lui très bientôt.

5 Derrière toi !
C'est bien beau de tirer. Encore faut-il le faire dans la bonne direction, Max !

6 Déjà morte ?
Mais non, ce serait trop bête !

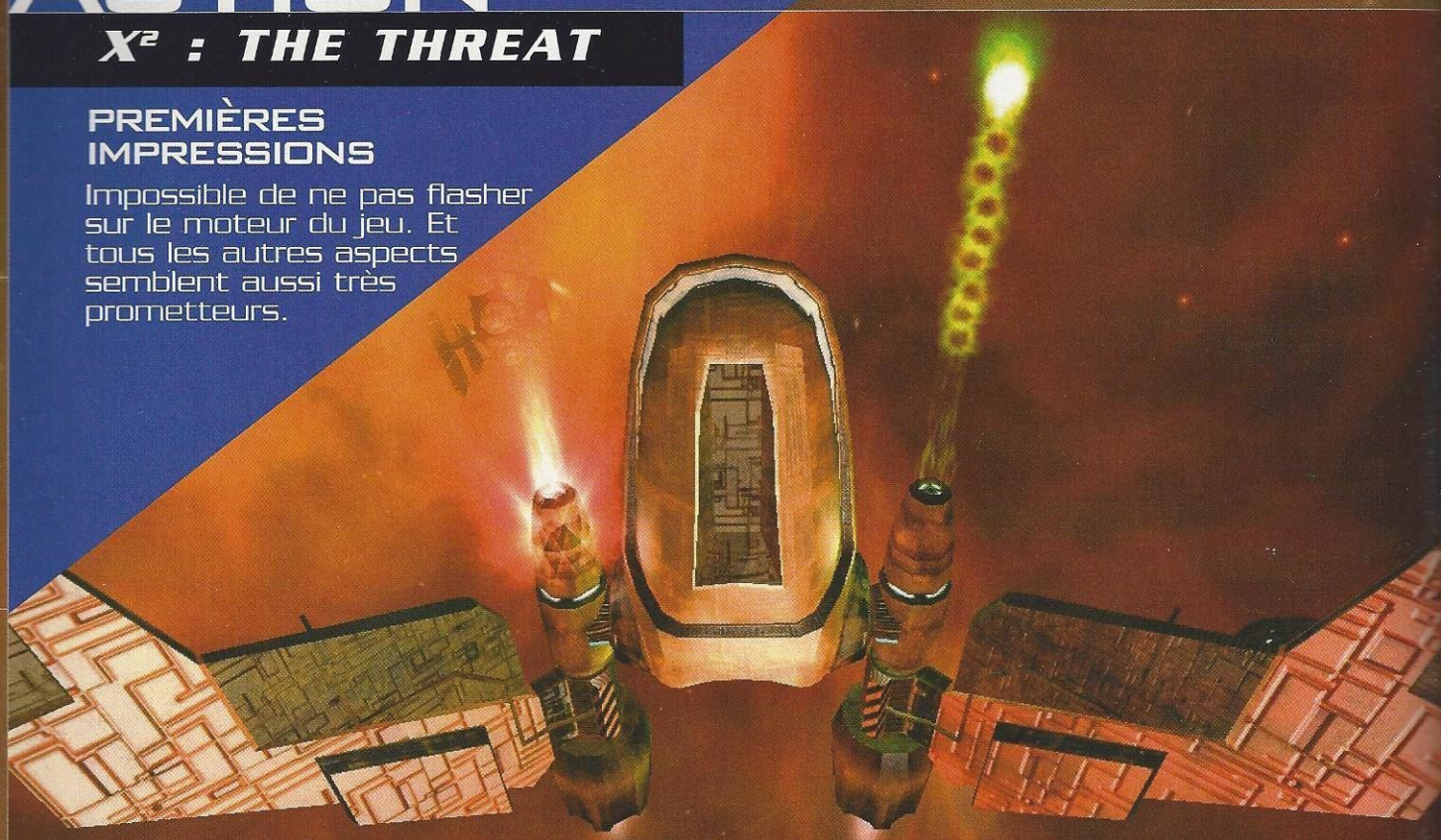
EDITEUR : Rock Star
DEVELOPPEUR : Remedy
GENRE : français
SORTIE : 24 octobre 2003
SITE INTERNET : www.maxpayne2.com

ACTION

X² : THE THREAT

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Impossible de ne pas flasher sur le moteur du jeu. Et tous les autres aspects semblent aussi très prometteurs.



Tête en l'air

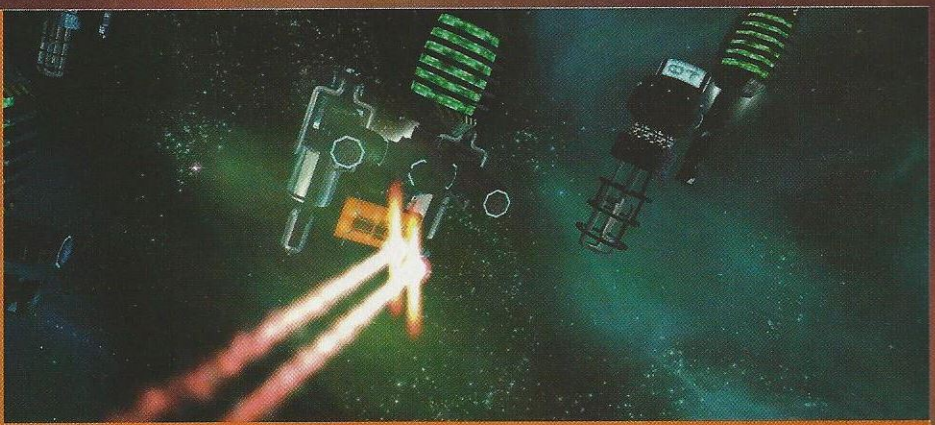
SURGISSANT DE NULLE PART, X2 SERA SANS DOUTE UN TITRE À SURVEILLER DE PRÈS. DANS LA PLUS PURE TRADITION DES SIMULATEURS SPATIAUX, IL NOUS PROPOSE UN MOTEUR TRÈS SPECTACULAIRE ET UNE VARIÉTÉ D'ACTIVITÉS PLUTÔT INÉDITE.

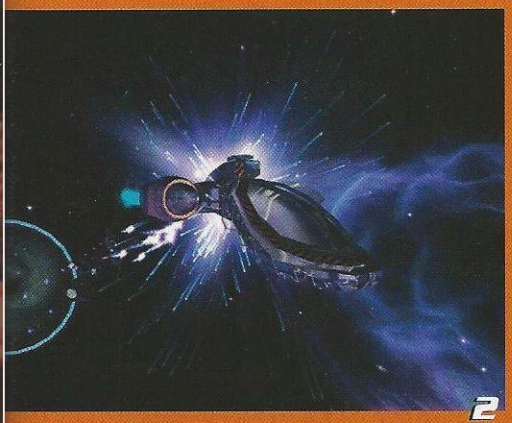
Spectaculaire. Tel est le premier mot qui nous vient à l'esprit en découvrant X², les yeux tout écarquillés. Et pourtant, la version que nous avons pu récupérer était loin d'être terminée. Cinématiques "work in progress", scènes incomplètes, missions plutôt obscures... Mais les séquences auxquelles nous avons pu participer sont plus alléchantes que certains jeux finis, comme Freelancer par exemple. Pour trouver la même jubilation, allez donc jeter un œil sur nos CD et installez la démo tournante de X². Et gardez en mémoire qu'il ne s'agit pas d'une vidéo, mais bel et bien d'une séquence assez longue utilisant le moteur du jeu.

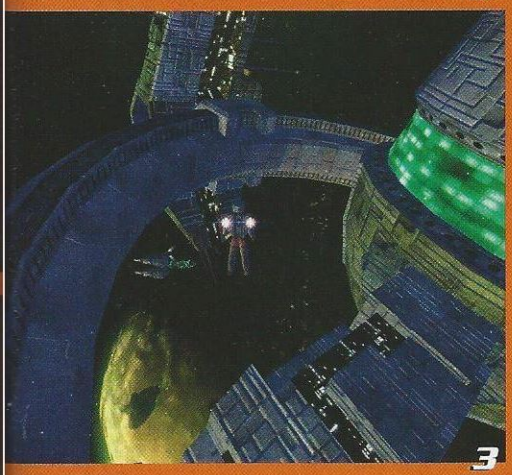
Au début de la partie, le personnage incarné par le joueur est en taule, mais il est très vite libéré sur parole par le directeur de la prison lui-même. En contrepartie, il devra travailler pour lui. Les rapports sont amicaux, respectueux. Enfin, en apparence... Les personnages représentés par des squelettes informatiques ne permettent pas de se faire une idée précise des attitudes de chacun. Et sur le scénario, on n'en sait pas beaucoup plus. Mais l'univers s'avère très riche.

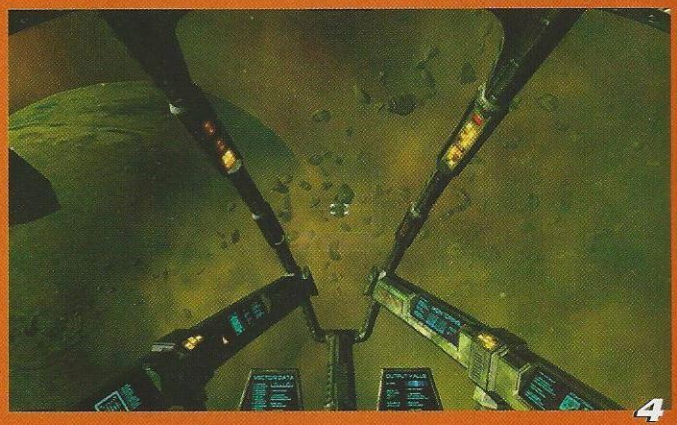
X² consistera à maîtriser quatre phases différentes. La première représente la moelle du genre. D'ailleurs, c'est, pour le moment, la partie la plus stable de ce titre. Les combats sont en effet bigrement efficaces. Les armes des vaisseaux engendrent des effets graphiques d'une beauté incroyable. Et on pourra également jouer d'une façon arcade, ou dans un mode simulation. Bref, toutes les conditions sont à peu près réunies pour que l'on s'éclate autant que dans un X-Wing Alliance.

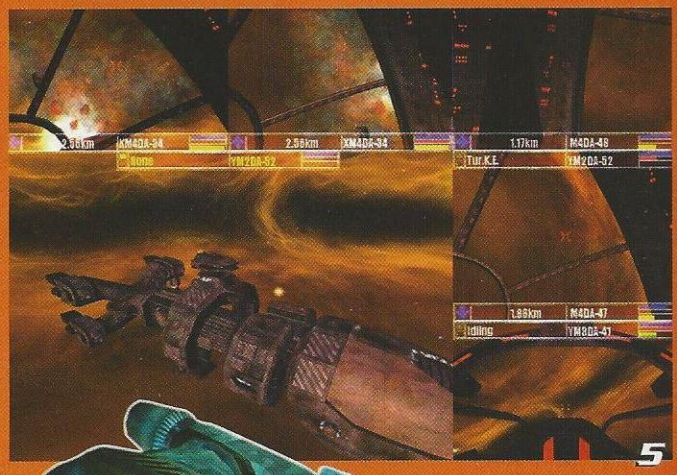
Ensuite, il faudra vous mettre à l'économie et vous impliquer dans le commerce, comme dans les célèbres titres des frères Roberts. Achat de marchandises, revente avec bénéfices... Du classique, mais le concept se révèle toujours aussi intéressant. Cela permet, entre autres, d'acheter de nouveaux vaisseaux et de les améliorer. Les professions habituelles sont présentes : chasseur de primes, marchand, pirate... Mais vous n'êtes pas seul, et diverses











1 Peuplé. Rarement l'espace n'aura été représenté avec autant de trafic.

2 Impact. Mais les contre-mesures existent.

3 Tenue d'Adam. Le scaphandre est le moyen de locomotion le moins efficace.

4 Elémentaire. Les particules générées par les réacteurs des vaisseaux sont bien réalisées et égaient l'espace grâce à des couleurs variées.

4 Simulateur. Ce genre de multifenêtrage était jusqu'à présent réservé aux simulations d'avions militaires.

personnes – voire des clans tout entiers – réagiront en fonction de vos choix.

L'aventure vous attend. Une fois effectués tous les choix qui s'offraient à vous, les personnes que vous rencontrerez vous aiguilleront vers certaines missions. De vos décisions naîtront un scénario différent. C'est la troisième phase et jusqu'à présent, c'est du Freelancer tout craché. Mais X² continue de nous surprendre, puisqu'il sera également possible de construire un empire (stations, vaisseaux...) pour amasser pas mal d'argent. Après un petit passage sur les forums du jeu, cette approche devrait être une bonne base pour un mode Multijoueurs très poussé, à la limite du MMORPG.

Léo de Urlevan

SPECTACULAIRE ! LES IMAGES SONT BLUFFANTES...

EDITEUR : SG Diffusion
DEVELOPPEUR : Koch Media
GENRE : Action
SORTIE : fin 2003
SITE INTERNET : www.thethreat.co.uk

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Préparez-vous à découvrir un monde enchanteur !

Une fantaisie héroïque

ELU "MEILLEUR TITRE PC" À LA GAME CONVENTION DE LEIPZIG, LE TANT ATTENDU SPELLFORCE DEVRAIT SORTIR PROCHAINEMENT. PROFITEZ DE CETTE PREVIEW POUR BAVER DEVANT CE JEU DE STRATÉGIE OÙ SE MÊLENT GESTION, AVENTURE ET HEROÏC-FANTASY.

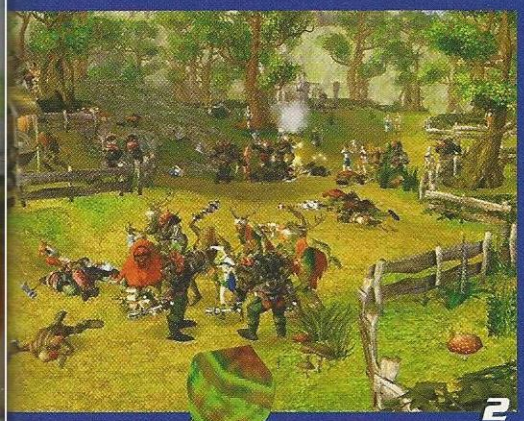
Depuis le temps qu'on l'attendait, le voilà enfin, entre nos mains toutes tremblantes. Voyons de quoi il retourne. Cette version non finalisée contient un didacticiel, où une grosse voix vous explique tout en détail, et trois campagnes. La création de son personnage permet d'en savoir plus sur le jeu. Six races sont jouables, bonnes ou mauvaises. Du côté des bons, les humains, les nains et les elfes et pour les méchants de service, les elfes noirs, les trolls et les orques. Le monde est plongé dans le chaos et il ne reste que ça et là des îles. A vous et à vos coéquipiers de rameuter du monde pour tout reconstruire.

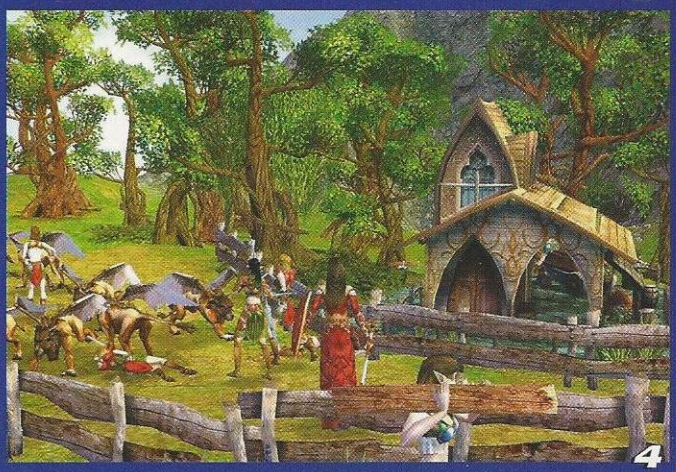
Votre équipe pourra être composée (à vos risques et périls) de membres émanant de n'importe lesquels de ces six groupes. Vous pouvez définir les caractéristiques de votre héros ou opter pour un tout prêt. Lorsque ce dernier meurt, il réapparaîtra près d'une ruine mais ses coéquipiers ne pourront compter que sur eux-mêmes en attendant que le dieu local fasse un miracle pour notre ami.

Comme dans tout bon RTS, on gère des ressources, sept au total, allant de l'or au gibier, en passant par des myrtilles et autres baies. Il est possible de dépouiller ses victimes, histoire de s'équiper à peu de frais. Tout cela est très classique, tout comme l'enchaînement des quêtes qui font progresser notre héros. Le véritable atout de ce RTS, c'est de lorgner franchement vers le RPG, et ça, c'est bon.

Pour une immersion plus grande, le jeu propose une vue à la troisième personne qui élimine le brouillard de guerre. Autre innovation, la simplification des combats. En cliquant sur l'ennemi, un menu apparaît avec toutes les possibilités d'attaque. Du coup, vous gérez tout à la souris et gagnez du temps. Tant mieux car vous pouvez vous retrouver avec un bon nombre d'unités à l'écran. Une centaine par race, organisables en plusieurs troupes. Ceci devrait favoriser les combats de masse.

Techniquement enfin, le jeu est prometteur. Avec le moteur d'Aquanox 2 : Revelation, ça dépote. Forcément, il risque d'être gourmand, mais gageons que les programmeurs qui





1 Nocturne. Le jeu change du tout au tout suivant qu'il fait jour jour ou nuit. Les combats diurnes sont moins stressants puisqu'en général, c'est vous qui les provoquez.

2 Grandiose. Grâce à l'interface simplifiée, on se sort facilement des combats dantesques où des hordes de monstres vous tombent sur le poil.

3 Héroïc-Fantasy. La plupart des monstres que vous rencontrerez lors des quêtes ne vous laisseront pas indifférents.

4 Races. Les elfes sont sans doute la race la plus intéressante du jeu. Leurs univers est aussi le plus réussi esthétiquement.

ont tellement soigné leur produit jusqu'à présent feront un dernier effort pour l'optimisation. Le jeu alterne jours et nuits, les textures sont magnifiques et l'animation n'est pas en reste. Une bombe à coup sûr !

Gérer la cohésion de toutes les troupes, veiller au micro-management et au développement de vos unités tout en gambadant la nuit pour aller taper de l'orque et cueillir des baies, cela donne envie, avouez-le ! En plus, une douzaine de pèlerins peuvent se retrouver sur les cartes. Plus on est de fous plus on rit. Rendez-vous le mois prochain en théorie pour enfin avoir la version finale de ce qui renouvellera peut-être (et même sûrement) le RTS !

Jérôme

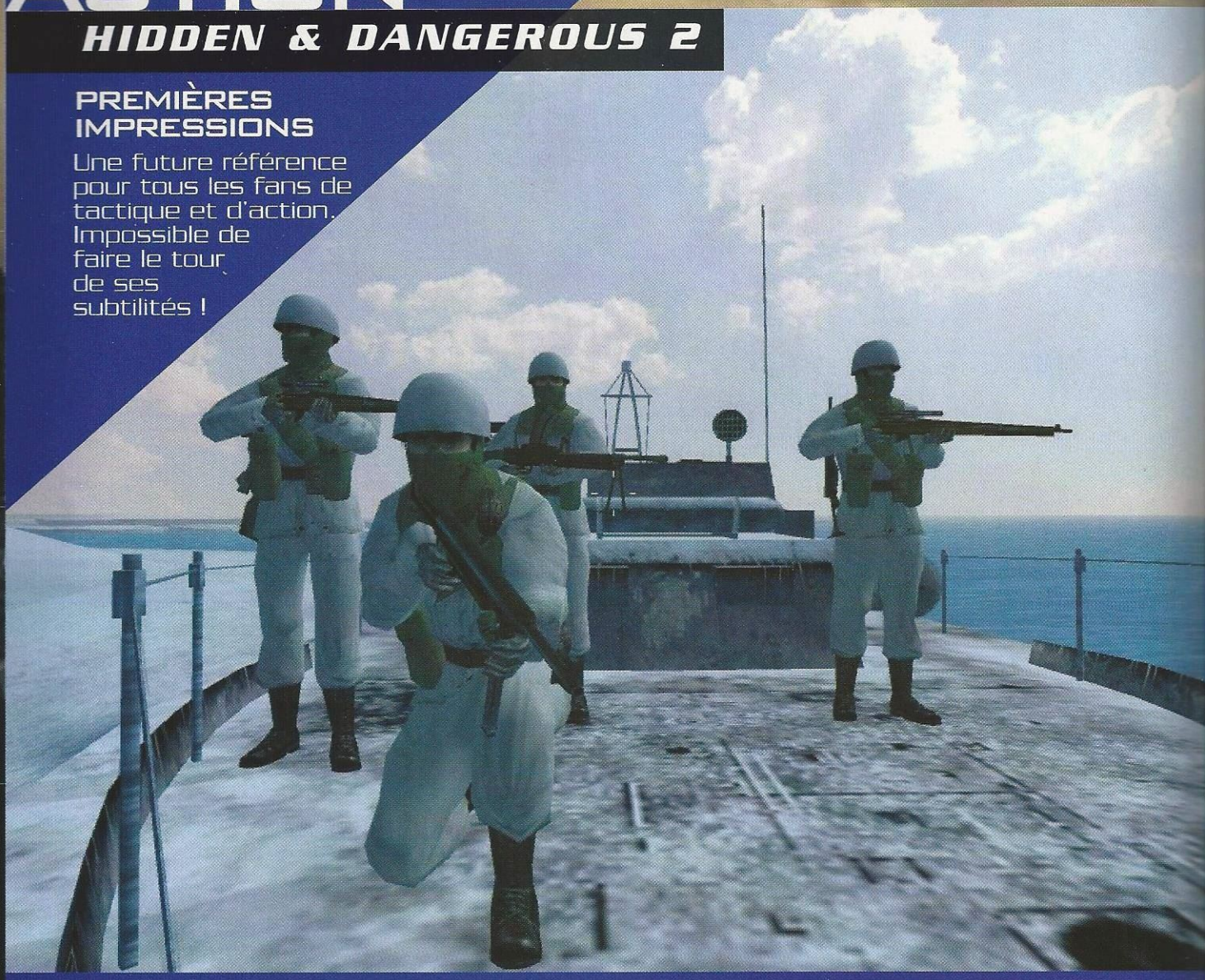
EDITEUR : Jowood
DÉVELOPPEUR : Phenomic
GENRE : Stratégie temps réel
SORTIE : fin de l'année
SITE INTERNET : spellforce.jowood.com

ACTION

HIDDEN & DANGEROUS 2

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Une future référence pour tous les fans de tactique et d'action. Impossible de faire le tour de ses subtilités !



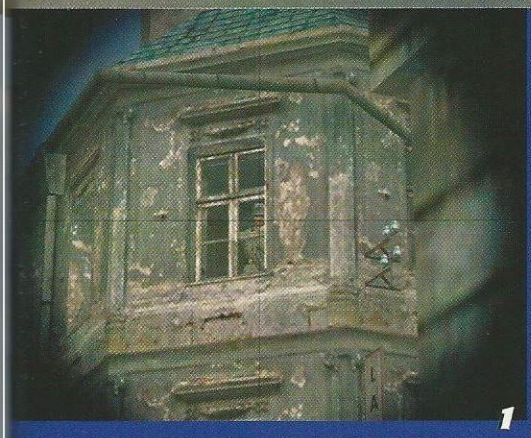
A découvert

ICI, VOUS N'AVEZ QU'UN OBJECTIF : EN METTRE PLEIN LA TÊTE AUX ALLEMANDS. CE N'EST PAS TRÈS CONFRATERNEL ENTRE VOISINS, MAIS C'EST LA GUERRE, NON ?

Au terme de quatre années de développement, Hidden & Dangerous 2 pointe le bout de sa baïonnette. Autant le dire tout de suite, il ne reste pas grand-chose du premier opus signé Illusion Softworks. Ici, techniquement, tout vient de Mafia, que ce soit le moteur 3D ou le moteur physique. Comme ses confrères, H&D2 se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Membre des Special Air Services, votre unité est composée de quatre solides gaillards ayant chacun une spécialisation et un but commun : en mettre plein la tête aux Allemands.

Un stock impressionnant de soldats vous est offert au début de chaque mission, on se croirait presque dans un RPG. Et une fois la partie entamée, le chemin parcouru depuis le premier du nom saute aux yeux. Les graphismes sont magnifiques, et le gameplay s'annonce déjà comme une référence dans son genre. Chaque joueur gère sa fatigue et possède une jauge pour sprinter en cas de coup dur. La caméra permet aussi de passer d'une vue à la troisième à une autre, subjective. Mais on a vite fait de perdre ses compagnons, ce qui est assez dangereux.

L'interface est très bien pensée heureusement, et elle permet de paramétrer les approches et les assauts. C'est alors que le programmeur se tourne vers vous avec un grand sourire, et lâche le gros truc : *"La barre espace !"*. Là, le jeu se met en pause, vos soldats de l'impossible sont stoppés



1 Sniper. Votre tireur d'élite se fatigue vite. Pourtant, vous ne vous en lasserez pas tellement c'est jouissif de l'incarner.

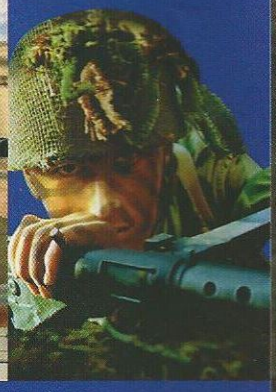
2 Level design. Sans doute la plus belle map du jeu. Les montagnes, les anciennes murailles, la cité...

3 Mardi gras. Vous pouvez usurper l'identité de n'importe qui en le dépouillant. Mais gare aux tâches de sang !

4 Débarquement. Quel jeu portant sur la Seconde Guerre mondiale oserait faire l'impasse dessus ?

5 Réalisme. En marchant dans l'herbe, vous faites du bruit et les Allemands ont l'oreille fine.

6 Permis. Les véhicules tiennent un rôle prépondérant dans ce titre.



net dans leur élan et une nouvelle interface surgit. Vous pouvez alors ordonner à vos hommes de faire ci, de faire ça... A chacun son parcours, ses postures, ses actions : ramper jusqu'au palmier, courir accroupi tout en étant sur ses gardes, se relever et courir derrière les rochers, et enfin se tenir prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Une autre pression sur espace et le jeu redémarre.

Vous pouvez alors passer de l'un à l'autre et, si la stratégie adoptée ne vous paraît pas la plus appropriée, apporter des modifications à votre plan quand bon vous semble, aussi bien sur le vif ou en arrêtant une nouvelle fois le jeu. Cela donne une profondeur tactique inégalée à ce titre. De même, une sorte de brouillard de guerre vous empêche de connaître à l'avance l'emplacement de vos ennemis. Dans le même ordre d'idées, il est possible de se déguiser en nazi et de faire un niveau entier sans dégainer une seule fois son arme. De l'infiltration pure, mais pour les durs. Cependant, le jeu s'annonce extrêmement difficile, mais jamais il ne peut être pris en défaut.

Reste bien d'autres choses encore, comme la conduite des véhicules, vraiment très sympa. Sans oublier le côté stratégique qui se retrouve dans le mode Multijoueurs. Une tonne de bonnes idées en fait, comme la possibilité de dézinguer le chef ennemi pour déboussoler ses hommes. Au final, Hidden & Dangerous 2 se révèle déjà bien plus fun que le premier. Et il a surtout été débarrassé de tous les petits problèmes techniques qui l'entachaient. Il n'y a plus qu'une seule chose à faire maintenant : camper sa position et attendre que le coursier dépose la version finale. Ou, plan B, éliminer le rédacteur en chef pour que les autres testeurs ne s'occupent pas du test !

Jérôme

EDITEUR : Take2
DEVELOPPEUR : Illusions Softworks
GENRE : Action
SORTIE : fin d'année
SITE INTERNET : www.hidden-and-dangerous.com

ACTION
TRACKMANIA

PREMIÈRES IMPRESSIONS

La jouabilité est réduite à sa plus simple expression mais le résultat est excellent !

Editeur. Très complet, il vous permettra de réaliser des circuits de folie !

Sur les chapeaux de roues

CAPTIVANT ET SIMPLE, TRACKMANIA RAVIRA TOUS LES FANS D'ARCADE. ET À PLUSIEURS, C'EST DU BONHEUR À L'ÉTAT PUR !

Trackmania, c'est fromage et dessert. D'une part, vous avez droit à un casse-tête, et de l'autre, à une montée d'adrénaline. Avant tout, il vous faut relier le départ à l'arrivée en passant par les checkpoints. Avec, bien entendu, un nombre limité de portions de route (simples, virages surélevés, tremplins, loopings...). Sinon, ce ne serait pas drôle. A vous de construire le circuit le plus court, et surtout le plus rapide. Car une fois le gros œuvre terminé, vous prenez le volant de votre bolide et foncez à toute berzingue.

En fonction de votre ingéniosité architecturale et de votre maîtrise du pilotage, vous gagnerez des médailles et des récompenses appelées « Coppers », un peu comme dans MSR sur consoles. Mais le jeu n'est pas sans rappeler d'autres titres, comme Micro Machines par exemple. Il est aussi addictif et simple d'accès que son aïeul : une touche pour démarrer et les quatre flèches pour piloter. Une prise en main immédiate et des voitures au comportement très arcade.

Les bolides bondissent, dérapent mais sont toujours en mesure de continuer la bataille. Sauf bien sûr, quand ils tombent dans un ravin. Là, vous êtes bon pour relancer la partie. Et vous le ferez sans tarder, pris par l'ambiance démoniaque du jeu. Surtout en mode Multi (Lan ou Internet) ! Grâce à l'éditeur, aussi complet que simple, chacun peut y aller de son petit circuit. Et là, les défis s'enchaînent à une vitesse folle.

Plusieurs environnements permettent de varier les plaisirs, et comme le jeu s'appuie sur le moteur graphique de Virtual Skipper 3 (également chroniqué dans ce numéro), les graphismes s'avèrent très agréables et la fluidité est exemplaire. Bref, la technique sert parfaitement le jeu. Il va y avoir du fight dans les chaumières, le mois prochain ! **Jérôme**

ÉDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Nadeo
GENRE : Action
SORTIE : immédiate
SITE INTERNET : www.trackmania-lejeu.com

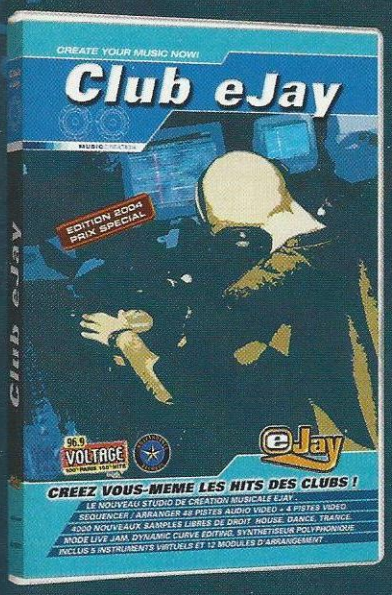
CREEZ VOUS MEME LES HITS DES CLUBS AVEC CLUB EJAY !

Club eJay

MUSICCREATION

DECOUVREZ CLUB EJAY SUR LA COMPILATION VOLTAGE CLUBBERS MIX

Club eJay © 2002 Empire Interactive Europe Ltd. eJay, "(eJay logo (award))", Empire and Club eJay are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. In the UK, Europe or other countries. All other brand or product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights reserved.

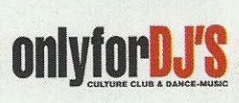


UN STUDIO DE CREATION MUSICALE COMPLET :
48 PISTES, 4000 SAMPLES, 5 INSTRUMENTS VIRTUELS, 12 MODULES D'EDITION

LIVE JAM
MODE DE CREATION REVOLUTIONNAIRE: VOTRE CLAVIER SE TRANSFORME EN UN VERITABLE INSTRUMENT

RECORDING STUDIO
ENREGISTRE TOUTE SORTE EXTERNE EN WAV. IDEAL POUR FAIRE DES REMIXES !

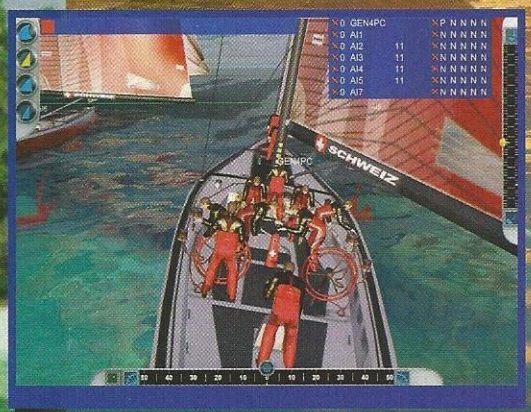
www.eJay.com



VIRTUAL SKIPPER 3

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Plus simple d'accès que le précédent, cet opus vous permettra de naviguer le long de ces côtes magnifiques. Un vrai plaisir !



Technique.
Au début, on passe beaucoup plus de temps à s'émerveiller qu'à réellement naviguer.

Jetez-vous à l'eau !

LA CÉLÈBRE SIMULATION DE NAVIGATION EST DE RETOUR. TECHNIQUEMENT, CETTE MOUTURE EST ENCORE PLUS BELLE !

Voici venir au large la troisième version de Virtual Skipper. Nadeo, un studio français, avait déjà été salué pour son boulot sur la deuxième. Loin de se reposer sur ses lauriers, il nous prépare un monstre. Admirez les magnifiques screenshots qui égaient cette preview ! L'eau est on ne peut plus réaliste, et cette fois on comprend vraiment ce qui se passe.

Il faut bien le reconnaître, le jeu aborde une thématique à laquelle peu d'entre vous sont sensibles. Il ne faut pourtant pas faire l'impasse sur un tel titre tant on prend du plaisir à y jouer. Mais avant de gagner des régates, de l'eau coulera sous les ponts. Cela dit, dès les premières sorties en mer, on se sent grisé par l'air marin. L'interface contient des raccourcis salvateurs, notamment en ce qui concerne la gestion des voiles. Restera au débutant à bien prendre le vent et à éviter les divers obstacles.

Challenges, régates, courses en ligne... Les voyages formant la jeunesse, autant en profiter : la baie de Sydney, les Needles anglaises avec l'île de Wight et un plan d'eau plus grand que dans Virtual Skipper, mais aussi Quiberon, San Francisco, Auckland et – pour finir – Porto Cervo en Italie. Une autre ambiance, tropicale, viendra aussi vous détendre après vos nuits en solitaire.

On retrouve ce panorama idyllique dans l'éditeur de jeu. Ce dernier est un atout énorme. Il permet de tout paramétrer et d'éditer très facilement des cartes. Il comprend les bouées à placer pour délimiter le parcours, les récifs, les courants marins, et même les bateaux et autres hélicoptères qui suivent la course. A tout moment, il y a moyen d'essayer sa régate et de défier d'autres navigateurs sur le Net.

Surveillez bien la fin du mois ! Virtual Skipper 3 devrait montrer le bout de son nez. On y reviendra en détail. D'ici là, souquez ferme, matelots, et le mois prochain, tous sur le pont !

Jérôme

ÉDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Nadeo
GENRE : Simulation
SORTIE : fin du mois
SITE INTERNET : www.virtualskipper3.com

ABONNEMENT

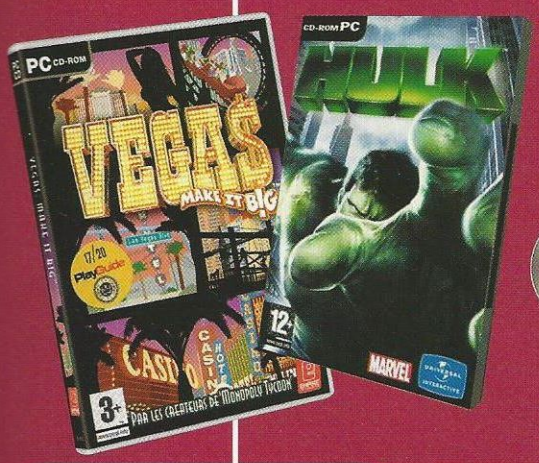
CHOISISSEZ VOTRE FORMULE

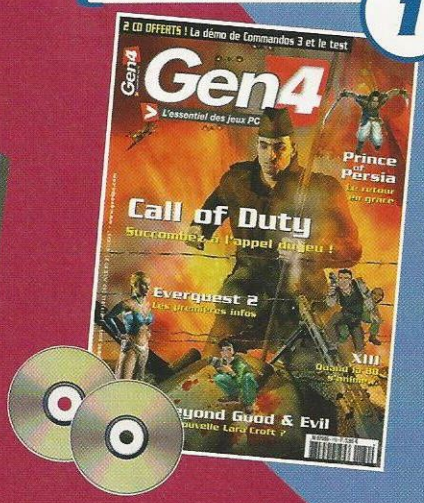
1 AN

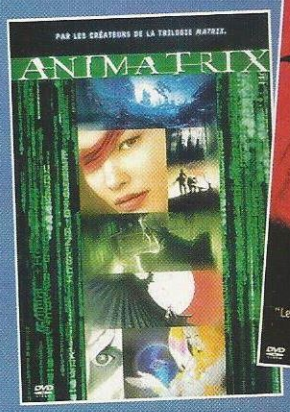
2 — 11 NUMÉROS + 1 JEU * AU CHOIX — **61 €**

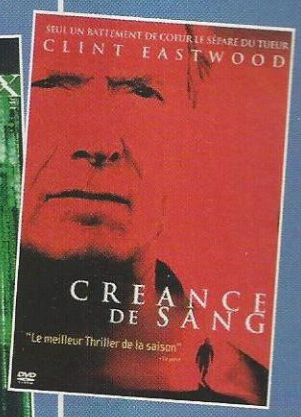
1 — 11 NUMÉROS — **39 €,90**

3 — 11 NUMÉROS + 1 DVD * AU CHOIX — **49 €**









REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 — L'essentiel des jeux PC

GEN4 PC 171
1 AN-SIMPLE-(2)JEUX-(2)DVD

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + JEU à 61 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ JEU : VEGAS ❒ JEU : Hulk

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + DVD à 49 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ DVD : Créance de Sang ❒ DVD : Animatrix

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

LA REDAC EN FOLIE

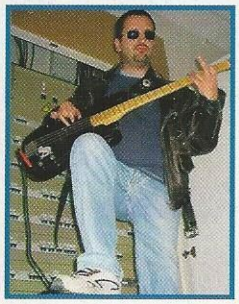
A la recherche des nouvelles stars

Les nuits de bouclage, pour décompresser entre deux jeux, les testeurs regardent la rediffusion de la Star Ac'. Et en secret, ils rêvent d'une carrière dans le show-biz...

2 octobre.
Léo aime deux choses dans la vie : le bar de Ben qui est toujours plein, et Bénabar, qui l'est peut-être aussi souvent. Son rêve va devenir réalité. L'artiste est à l'Elysée-Montmartre mercredi prochain. Raz est plus attiré par la télé et ses paillettes. En ce moment, il enchaîne les castings.

4 octobre.
Ana, photoshoppeuse de choc, entame un bras de fer avec Olivier, le maquettiste, pour savoir quel est le meilleur groupe de tous les temps. Pendant qu'elle était groupie de Front 242, lui écumait les squats avec Raymonde et les Blancs-Becs. Jérôme, lui, s'en fout. Son idole, c'est Francis Lalanne.

7 octobre.
Depuis qu'il a entendu chanter *La Grande Sophie*, Socrates a également décidé de se lancer dans une carrière artistique. En attendant d'être repéré, il se plaît à nous répéter : "du courage, du courage, du couraaage !". Olivier connaît le mec qui fait les cuivres pour elle. Socrates espère bien s'incruster en tant que bassiste.



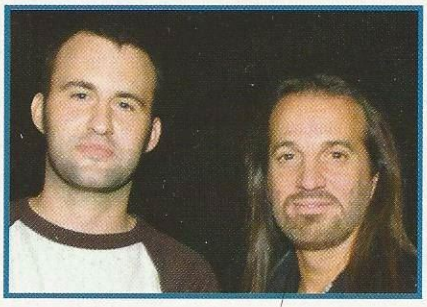
8 octobre.
Pour le concert de Bénabar, Léo s'est mis sur son 31 et a sorti son plus beau t-shirt noir. Comme un ado, il va arriver deux heures avant le spectacle, dans l'espoir de rencontrer son idole. Jérôme, de son côté, décide de faire un brin de ménage chez lui. Il a acheté six litres d'eau de Javel. Pour lui, ce sera après-demain le grand soir.

9 octobre.
Grâce à la petite Sophie, notre correctrice baba, Socrates a obtenu un rendez-vous avec la grande ! Le mec des cuivres est parti et son rêve est de le remplacer. Adieu la basse ! Quant à Léo, il est désormais "roadie" de Bénabar. Bonjour toutes les tournées, au revoir la belle-mère ! Mais il n'y a plus de place dans le car. Il le suivra donc en Twingo !

10 octobre.
C'est l'anniversaire de Jérôme. Tous ses potes ont débarqué dans son studio de six mètres carrés, mais lui n'est pas là. Pendant que ses (futurs anciens) amis saccagent son appart', il assiste à une conférence de presse. Il y retrouve Angel de Joypad, qui attend son frère. Mais Jérôme est triste : tout le monde réalise ses rêves, sauf lui.

11 octobre.
Socrates arrive furax. Son entretien s'est mal passé. Il se voyait déjà trompettiste, mais le boulot consiste en fait à astiquer les cuivres dans la maison de campagne de l'artiste. Qu'à cela ne tienne ! Même les nains commencent petits. Remotivé comme jamais, il accepte finalement le job.

12 octobre.



Deux faxes mettent le feu à la rédac'. Le premier est accompagné d'une photo de Jérôme, lors de la soirée du 10. On le voit le frère d'Angel, qui n'est autre que... Francis Lalanne ! L'autre fax est signé M6 : il annonce que Raz remplace Yvan Le Bolloch' dans Caméra Café. A lui la Xantia, et la vie de commercial !

13 octobre.
Toute l'équipe attend Raz devant la machine à café. Mais le rôle lui est passé sous le nez, à cause d'un bouton disgracieux. Qu'importe ! Il décroche le poste de commercial à *Gen4*. En plus, tout se passe par téléphone. Son acné ne lui pose plus aucun problème donc. Enfin, en ce qui concerne sa vie professionnelle.

14 octobre.
Bouclage du n°171. Journaliste dans les jeux vidéo, c'est parfois précaire. Mieux vaut assurer ses arrières. Mais le spectacle continue. Rappel d'un public en délire. Comme dirait Léo : "*Rock'n'roll quoi !*".

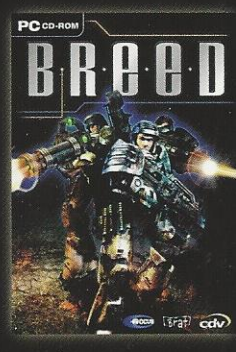
"Rappel du public en délire. Comme dirait Léo : "Rock'n'roll quoi !"."

Pénétrez dans l'univers du tout-puissant Empire !
Chroniques de la Lune Noire
Au centre de l'Empire se trouvait l'Oracle... Et un jour sa voix annonça la venue de celui qui allait bouleverser le monde : Wismerhill.
Voici son histoire et celle de ses compagnons, barbares et guerriers, canailles et mercenaires...
Dans la précédente aventure, on avait quitté Wismerhill en bien mauvaise posture, le tronc séparé des jambes par un grand coup d'épée de l'Empereur.
Un suspense insoutenable, des scènes enflammées aux couleurs de la saga mythique !
La série culte justifie une fois de plus son succès !
Nouvel album disponible au RAYON BANDE DESSINÉE le 4 octobre
DARGAUD
www.dargaud.com

APRES DE LONGUES ANNEES DE GUERRE
AU FIN FOND DE LA GALAXIE,
ILS SONT DE RETOUR SUR TERRE.

L'ENNEMI QU'ILS PENSAIENT AVOIR VAINCU
EST LA POUR LES ACCUEILLIR...

BREED

FPS futuriste, Breed offre une qualité graphique exceptionnelle alliée à une jouabilité prenante et intuitive, le tout servi admirablement par une technologie de pointe et un scénario passionnant. Tout cela dans un seul but, celui d'offrir une immersion totale et des sensations de libertés inédites.
Une notion de liberté qui prend toute son ampleur en multijoueur. De 24 à 32 joueurs devront évoluer ensemble ou face à face pour une expérience de jeu encore plus intense. Chacun possédera ses propres aptitudes (pilote, sniper, heavy gunner...) et la cohésion sera indispensable pour remporter la victoire.

Toutes les infos, démo, trailers, communauté et forums sur :
WWW.BREEDFRANCE.COM